KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

BUKU PANDUAN GURU

SENI TEATER

Elia Yovan Chandra
Mutiara Fallahdani

SD KELAS V

Penulis
Elia Yovan Chandra
Mutiara Fallahdani

Penelaah
Deden Haerudin
Tria Sismalinda

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Futri F. Wijayanti
Anggraeni Dian

Penyunting
Pricilia Yunike Ilela

Ilustrator
Ceminia T. Tomokumoro

Penata Letak (Desainer)
Prameshwari Ramadhani N.

Penerbit
Pusat Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-338-4 (no.jil.lengkap)
978-602-244-701-6 (no. jil.2)

Isi buku ini menggunakan huruf DM Sans 10/12 pt.
xiv, 258 hlm.: 25 cm.

KATA PENGANTAR

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sesuai tugas dan fungsinya mengembangkan kurikulum yang mengusung semangat merdeka belajar mulai dari satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, sesuai Undang-Undang Nomor 3 tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan memiliki tugas untuk menyiapkan Buku Teks Utama.

Buku teks ini merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku adalah Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Penggunaan buku teks ini dilakukan secara bertahap pada Sekolah Penggerak sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 162/M/2021 tentang Program Sekolah Penggerak.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentunya dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, saran-saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan buku teks ini. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Oktober 2021
Plt. Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 19680405 198812 1 001

PRAKATA

Segala puji dan syukur kepada Allah yang atas restu dan anugerah-Nya memungkinkan selesainya Buku Panduan Guru Seni Teater Kelas V ini. Bagi penulis, kehadiran buku ini merupakan buah dari pemikiran yang telah ditanamkan sejak lama, saat kami berkenalan dengan dunia teater pertama kali sampai akhirnya memutuskan untuk menekuni bidang pendidikan Seni Teater di lingkup sekolah formal.

Kecintaan kami pada dunia pendidikan Seni Teater didasari fakta dan pengalaman kami sendiri bahwa pelajaran ini membukakan mata Peserta Didik terhadap dunia imajinasi yang tidak terbatas dan juga, secara bersamaan, mengenalkan mereka pada dunia nyata yang dibatasi oleh ruang dan waktu dan dipengaruhi oleh dinamika emosi, aturan, nilai, serta makna. Ketika diajarkan dalam konteks pendidikan formal, integrasinya dengan konsep dan pelajaran lain memungkinkan Peserta Didik untuk menjadi manusia yang utuh, percaya diri, dan memiliki dampak bagi sekitarnya. Menyadari betapa signifikannya peran yang kami lakukan ini memberikan kesenangan dan gairah tersendiri sampai hari ini.

Sejak panggilan untuk menulis ini kami sanggupi, yang terbayang adalah bagaimana membagikan kesenangan tersebut kepada para rekan-rekan pendidik yang membaca buku ini lewat uraian kata-kata yang terbatas sekali jumlahnya. Waktu penulisan selama lebih kurang enam bulan ini banyak diisi dengan berbagai penelitian, diskusi, revisi, dan perombakan di sana-sini untuk memastikan buku ini dapat diimplementasikan dalam berbagai konteks sekolah di Indonesia. Semoga saja buku ini dapat memantik terjadinya pembelajaran teater yang menyenangkan, bermakna, dan bermanfaat bagi kehidupan guru dan Peserta Didik yang melakukannya.

Kami berterima kasih untuk kesempatan yang diberikan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kami juga mengapresiasi masukan-masukan dari para penelaah dalam penulisan buku ini. Terima kasih juga atas gerak cepat dan kerja keras dari rekan-rekan pengolahan naskah, serta keterlibatan pihak-pihak lain yang tidak kami sebutkan satu-persatu.

Akhirnya, buku yang masih belum sempurna ini tentu memiliki berbagai kekurangan yang harus diperbaiki. Oleh sebab itu, selain memohonkan maaf, kami juga mengharapkan adanya kritik dan saran dari para pembaca, khususnya rekan-rekan pendidik, yang telah bersedia menjadikan buku ini sebagai panduan mengajarnya. Semoga yang kita lakukan memberi makna dalam kehidupan Peserta Didik kita. Terima kasih!

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

PETUNJUK BUKU

Pendahuluan
Bagian ini berisi informasi tentang tujuan pembuatan buku, Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran, Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater SD, alur capaian pembelajaran fase C, deskripsi singkat mata pelajaran Teater kelas 5, dan strategi umum pembelajaran, matriks pembelajaran kelas 5, dan implementasi buku ini dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Tujuan buku panduan guru

Hai, rekan-rekan pendidik se-Nusantara, salam sejahtera untuk kita semua.

Mengemban peran sebagai guru mata pelajaran Seni Teater adalah sesuatu yang menantang, terlebih bagi guru-guru yang tidak berasal dari latar belakang pendidikan Seni Teater atau pernah berkecimpung di bidang ini sebagai pengajar. Untuk itulah, kehadiran Panduan Guru Seni Teater kelas 5 Sekolah Dasar diharapkan menjadi referensi dan panduan yang sederhana, rinci, dan mencerahkan bagi rekan-rekan pendidik di berbagai wilayah di Indonesia.

Untuk mencapai tujuan besar tersebut, maka buku ini dibuat dengan dua karakteristik. Pada Unit 1 dan 2, penulisannya mungkin akan terasa padat dan rinci. Hal ini dimaksudkan untuk benar-benar memandu rekan-rekan pendidik dalam membantu murid memahami konsep secara bertahap. Pada Unit 3 dan 4, seiring dengan semakin menantangnya aktivitas yang dilakukan, maka panduan yang diberikan akan semakin sederhana. Tujuannya adalah untuk memberi ruang improvisasi dan pengelolaan waktu yang lebih fleksibel bagi guru.

Akhirnya, semoga buku ini dapat memandu rekan-rekan pendidik dalam memfasilitasi terjadinya pembelajaran Seni Teater di kelas 5 SD yang bermakna, mengubahkan, dan menginspirasi anak didik kita.

Implementasi Profil Pelajar Pancasila untuk Kelas 5
Selaras dengan tujuan jangka panjang dari kurikulum, maka dirumuskanlah Tabel Implementasi Profil Pelajar Pancasila berikut untuk memandu guru dalam memberikan penilaian dan evaluasi terhadap implementasi Profil Pelajar Pancasila di pembelajaran Seni Teater Kelas 5. Poin-poin yang dituliskan dalam kolom 'Implementasi' merupakan perilaku yang dapat diamati dan dievaluasi dari Profil Pelajar Pancasila tertentu. Penilaian dapat diberikan dalam bentuk catatan anekdotal, daftar periksa, atau penilaian skala - menyesuaikan dengan kesepakatan yang berlaku di sekolah masing-masing.

Pada setiap unitnya, rekan pendidik akan menemukan bagian-bagian sebagai berikut:

- **Judul Unit**
- **Alokasi waktu** untuk unit tersebut
- **Tujuan Pembelajaran** yang akan dinilai dan dievaluasi di akhir unit tersebut.

Deskripsi Unit yang merupakan deskripsi singkat dari unit yang akan diajarkan

DESKRIPSI UNIT
Dalam Unit 1, siswa akan belajar merespon berbagai situasi dramatis di dalam drama sambil mengembangkan kemampuannya mengobservasi lingkungan. Siswa juga belajar memahami dan merespon aturan dengan benar, sehingga membiasakannya untuk bekerja secara artistik dalam proses produksi sebuah pertunjukan. Kemampuan tersebut didapat melalui bermain drama, bermain permainan daerah, dan memodifikasi permainan daerah yang dimainkannya.

Keluaran akhir dari unit ini adalah sebuah presentasi kelompok tentang modifikasi aturan yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok terhadap permainan rakyat yang dimainkan mereka. Unit ini diharapkan mampu menggali rasa ingin tahu dan pemahaman siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan seperti "Apakah fungsi aturan dalam sebuah permainan?" dan "Bagaimana respon pemain mempengaruhi keberlangsungan sebuah permainan?".

KEGIATAN 1: AKU MENIRU

Deskripsi singkat
Pada Kegiatan 1, siswa akan berlatih mengamati, mengingat, dan menirukan makhluk hidup ataupun objek yang ada di sekelilingnya lewat berbagai kegiatan bermain.

A. Persiapan Mengajar
- Baca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Pelajari konsep mengenai pantomim dan mimesis dari referensi yang telah diberikan.
- Siapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.
- Siapkan rancangan peraturan dan prosedur di dalam kelas yang akan disepakati bersama dengan siswa (contoh terlampir).

B. Kegiatan Pengajaran
Kegiatan Pembukaan
Sangat penting untuk memberikan kesan awal dari kelas Seni Teater sebagai kelas yang menyenangkan. Jika ini adalah pertemuan perdana dengan siswa, lakukan perkenalan dengan santai sebelum memulai pembelajaran. Cairkan suasana dengan bercerita tentang hal-hal yang diketahui siswa tentang seni teater, memberikan permainan kecil, atau bermain tebak-tebakan. Setelah suasana terasa cair hal yang harus dilakukan, yaitu:
- Lakukan perkenalan program secara singkat dan jelaskan tujuan pembelajaran selama mempelajari Unit 1.
- Sepakati peraturan atau prosedur sepanjang kelas berlangsung. Hasil dari kesepakatan tersebut kemudian ditempel di dinding kelas atau tempat yang mudah dijangkau dan dilihat siswa. Contoh peraturan kelas:

- **Judul kegiatan**
- **Deskripsi** singkat kegiatan
- **Persiapan mengajar** dan material yang perlu dipersiapkan oleh guru (jika ada)

Kegiatan Pengajaran, terdiri dari 3 bagian, yaitu:
- **Kegiatan Pembukaan**
- **Kegiatan Inti**

Kegiatan Inti
Kegiatan inti pada Kegiatan 3 berfokus pada pengembangan daya imajinasi dan kreativitas berpikir siswa secara artistik. Lewat berbagai kesempatan untuk berimprovisasi di dalam kegiatan berkelompok, siswa juga akan berlatih memberikan respon yang sesuai dengan naskah atau alur cerita yang diberikan. Ada 2 alternatif kegiatan yang bisa dilakukan, sesuai dengan karakteristik dan preferensi murid dalam melakukannya:

- **Kegiatan Penutup**. Di dalam kegiatan penutup, biasanya terdapat panduan untuk melakukan **Refleksi** bersama dengan Peserta Didik.

Kegiatan Penutup
Refleksi
Minta anak untuk berkumpul dan duduk dalam lingkaran, lalu bersama-sama melakukan refleksi untuk kegiatan yang telah dijalani dengan mengisi lembar refleksi diri yang terlampir pada akhir kegiatan.

Kegiatan Pembelajaran Alternatif: pilihan kegiatan yang dapat dilakukan Peserta Didik jika berhalangan hadir di kelas atau kesulitan dengan aktivitas yang sedang dilakukan.

Asesmen: panduan penilaian yang dilakukan atas proses asesmen/penilaian yang dilakukan.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif
Jika guru berhalangan untuk hadir di kelas atau hendak memberikan aktivitas pengganti bagi siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran, maka dua aktivitas berikut bisa menjadi alternatif:

1.Mengamati Teman
Material: Lembar Kerja Siswa
Pada aktivitas ini, siswa mengamati temannya sesuai dengan instruksi yang tertera pada LKS. Siswa kemudian mendeskripsikan hasil pengamatannya dengan sedetail mungkin, misalnya: "saat tertawa mata Budi mengecil, pipinya

D. Asesmen
Pada Kegiatan 1, guru melakukan asesmen untuk mencatat kemampuan awal siswa pada saat memulai unit 1. Siswa dinilai berdasarkan pengamatan guru atas 3 indikator yang dikembangkan dari tujuan pembelajaran siswa. Indikator tersebut bisa digunakan.

LEMBAR KEGIATAN SISWA

MENGAMATI TOKOH FAVORIT

TANGGAL : ____________________
NAMA SISWA : ____________________

Pilihlah satu tokoh favoritmu pada sebuah film, kartun animasi, atau drama televisi yang pernah kamu tonton atau lihat gambarnya. Deskripsikan secara rinci tokoh favoritmu dengan menjawab pertanyan yang ada pada tabel di bawah ini. Contoh: Spiderman.

Apa hal unik dari tokoh favoritmu?	Spiderman bisa mengeluarkan jaring dari tangannya, dia bisa berjalan merangkak seperti laba-laba di tembok dan memiliki indera yang lebih sensitif daripada manusia biasa.

- - - -

Lembar Kegiatan Peserta Didik
Lampiran LKPD yang akan dikerjakan Peserta Didik yang dapat digandakan oleh guru untuk dibagikan ke Peserta Didik. LKPD juga dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan Peserta Didik dan ketentuan dari sekolah.

REFLEKSI GURU

"Melalui belajar seni, lahirlah anak-anak yang percaya diri, kreatif, bermental baja, dan mampu menuntaskan berbagai persoalan bersama kelompoknya" (Arne Duncan)

Refleksikan kutipan tersebut dengan mengacu pada praktik yang sudah terjadi selama ini di dalam kelas. Apakah di dalam pembelajaran selama ini siswa sudah dan sedang menumbuhkan karakter-karakter tersebut? Apakah pembelajaran saya sudah mendukung tercapainya hal tersebut?

LEMBAR KEGIATAN SISWA

- Lembar Kegiatan Siswa – Kertas Dialog
- Lembar Kegiatan Siswa – Evaluasi Kelompok
- Lembar Kegiatan Siswa – Refleksi Latihan
- Lembar Kegiatan Siswa – Catatan *Blocking*
- Lembar Kegiatan Siswa – Membuat Gambar *Blocking*
- Lembar Kegiatan Siswa – Daftar Properti Kelompok

Pada bagian akhir dari setiap Unit, tepatnya setelah Kegiatan 1-8 selesai, terdapat:

- **Refleksi Guru** berupa kumpulan pertanyaan reflektif dan hal-hal untuk direnungkan oleh guru terkait pengajarannya. Refleksi guru juga bisa muncul di bagian akhir dari sebuah Kegiatan.
- **Lembar Kegiatan Peserta Didik** yang merupakan daftar LKPD yang digunakan sepanjang Unit

Bahan Bacaan Guru

Blocking

Blocking atau bloking dalam KBBI adalah pengaturan posisi dan gerak aktor dalam suatu pertunjukan drama. Secara lebih detail, bloking merupakan jalur yang dibentuk oleh gerakan aktor di atas panggung, biasanya ditentukan oleh sutradara dengan bantuan dari aktor, dan sering ditulis dalam naskah menggunakan simbol-simbol yang diterima secara umum.

Di atas panggung, semua pergerakan dan posisi aktor dapat menyampaikan sebuah pesan. Sehingga, posisi dan pergerakan aktor perlu diperhatikan dengan baik. Selain memperhatikan posisi di 9 area panggung, posisi antar aktor juga perlu diperhatikan.

4.9 Ilustrasi 'Berbagi Adegan' dan 'Memberi Adegan'

Berbagi Adegan	Memberi Adegan
Posisi ini dilakukan saat aktor berbagi fokus adegan secara setara dengan aktor lainnya. Dilakukan berdiri atau duduk sejajar satu sama lain.	Posisi ini dilakukan saat aktor ingin memberikan fokus adegan ke aktor lainnya dengan mengarahkan posisi tubuh ke aktor yang berada di panggung atas.

- **Bahan Bacaan Guru** adalah materi-materi penting yang penulis anjurkan diketahui oleh rekan pendidik sebelum memulai sebuah kegiatan atau mengajarkan sebuah konsep tertentu.
- **Glosarium**
- **Referensi bacaan**

GLOSARIUM

Antiklimaks	Alur cerita yang menurun dari yang seharusnya menjadi klimaks atau sebelumnya klimaks.
Eksposisi	Paparan bagian awal cerita atau pertunjukan yang berisi tentang keterangan tokoh dan latar.
Karakterisasi	Cara seorang aktor menggunakan tubuh, suara, dan pikiran untuk mengembangkan dan memerankan karakter.
Klimaks	Puncak cerita atau adegan dalam serangkaian atau perkembangan peristiwa di sebuah pertunjukan.
Konflik	Ketegangan atau pertentangan internal maupun eksternal di dalam cerita atau pertunjukan.
Plot	Alur atau jalan cerita.
Resolusi	Cara masalah atau konflik dalam drama diselesaikan atau disimpulkan.
Properti Tangan	Properti yang dipegang oleh tangan pada saat tampil. Dalam bahasa Inggris disebut *hand property* atau populer dengan singkatan *hand prop*.
Properti Panggung	Properti yang umumnya digunakan untuk membangun suasana tempat dan biasanya diletakkan di atas panggung. Disebut properti set dalam bahasa Inggris.

Referensi Bacaan

Schanker, Harry H., & Katharine Anne., 2005. The Stage and the School. Glencoe/McGraw-Hill.

Davey, John., Edexcel A Level Drama and Theatre. Pearson Education, 2016.

Hishon, Kerry., "Practicing the Basics: 3 Games to Help Students Play to the Audience." The Theatrefolk Blog, 6 Februari 2018. 5 Desember 2020, www.theatrefolk.com/blog/practicing-basics-3-games-help-students-play-audience/.

Flynn, Rosalind. "How to Block a Play for Actors." ThoughtCo, 12 Desember 2020, www.thoughtco.com/blocking-a-play-2713052/. "Stage Directions Bingo & Blocking." BYU Theatre Education, 12 Desember 2020, tedb.byu.edu/?p=1290/.

PENDAHULUAN

Hai, rekan-rekan pendidik se-Nusantara,
salam sejahtera untuk kita semua.

Mengemban peran sebagai guru mata pelajaran Seni Teater adalah sesuatu yang menantang, terlebih bagi guru-guru yang tidak berasal dari latar belakang pendidikan Seni Teater atau pernah berkecimpung di bidang ini sebagai pengajar. Untuk itulah, kehadiran Panduan Guru Seni Teater kelas 5 Sekolah Dasar diharapkan menjadi referensi dan panduan yang sederhana, rinci, dan mencerahkan bagi rekan-rekan pendidik di berbagai wilayah di Indonesia.

Untuk mencapai tujuan besar tersebut, maka buku ini dibuat dengan dua karakteristik. Pada Unit 1 dan 2, penulisannya mungkin akan terasa padat dan rinci. Hal ini dimaksudkan untuk benar-benar memandu rekan-rekan pendidik dalam membantu murid memahami konsep secara bertahap. Pada Unit 3 dan 4, seiring dengan semakin menantangnya aktivitas yang dilakukan, maka panduan yang diberikan akan semakin sederhana. Tujuannya adalah untuk memberi ruang improvisasi dan pengelolaan waktu yang lebih fleksibel bagi guru.

Akhirnya, semoga buku ini dapat memandu rekan-rekan pendidik dalam memfasilitasi terjadinya pembelajaran Seni Teater di kelas 5 SD yang bermakna, mengubahkan, dan menginspirasi anak didik kita.

Implementasi Profil Pelajar Pancasila untuk Kelas 5
Selaras dengan tujuan jangka panjang dari kurikulum, maka dirumuskanlah Tabel Implementasi Profil Pelajar Pancasila berikut untuk memandu guru dalam memberikan penilaian dan evaluasi terhadap implementasi Profil Pelajar Pancasila di pembelajaran Seni Teater Kelas 5. Poin-poin yang dituliskan dalam kolom 'Implementasi' merupakan perilaku yang dapat diamati dan dievaluasi dari Profil Pelajar Pancasila tertentu. Penilaian dapat diberikan dalam bentuk catatan anekdotal, daftar periksa, atau penilaian skala - menyesuaikan dengan kesepakatan yang berlaku di sekolah masing-masing.

B. TABEL IMPLEMENTASI PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia Berempati kepada orang lain: Memandang sesuatu dari perspektif orang lain, meletakkan diri dalam posisi orang lain, menentukan respons yang tepat, melakukan kebaikan kepada orang lain, dan mengidentifikasi kebaikan-kebaikan serta kelebihan-kelebihan teman dan orang sekitarnya.	**Unit 3 Kegiatan 3 & 5:** 1. Menempatkan diri di posisi karakter untuk memahami keadaan dan keinginan untuk bertindak sebagai karakter yang dimainkan. 2. Memberi apresiasi kepada penampilan teater tradisional yang ditontonnya. **Unit 4 Kegiatan 8:** 1. Menemukan hal positif dari penampilan teman-temannya.
2. Berkebinekaan Global Mendalami budaya dan identitas budaya Mengidentifikasi dan mendeskripsikan keragaman budaya di sekitarnya; menjelaskan peran budaya dan Bahasa dalam membentuk identitas dirinya.	**Unit 1 Kegiatan 6, 7, dan 8:** 1. Menyebutkan nama permainan daerah yang dimainkannya dengan benar 2. Bermain dengan menggunakan bahasa daerah atau menggunakan istilah-istilah kedaerahan / bahasa lokal
3. Bergotong-Royong Kerjasama & Komunikasi 1. Menampilkan tindakan yang sesuai dengan harapan kelompok, serta menunjukan ekspektasi (harapan) positif kepada orang lain untuk mencapai tujuan kelompok.	**Unit 1 Kegiatan 6, 7, 8** 1. Bekerjasama dalam menciptakan permainan daerah. 2. Mempresentasikan modifikasi permainan dengan percaya diri. **Unit 2 Kegiatan 5:** 1. Bekerjasama dengan temannya untuk melindungi Timun Mas.

2. Mengungkapkan (pikiran, perasaan, dan keprihatinan), serta menyampaikan pesan menggunakan berbagai simbol dan media.	
4. Mandiri Mengenali emosi dan pengaruhnya Menggambarkan pengaruh orang lain, situasi, dan peristiwa yang terjadi terhadap emosi yang dirasakannya serta menggambarkan perbedaan emosi yang dirasakan pada situasi yang berbeda.	**Unit 3 dan Unit 4** 1. Menyebutkan dan melabeli berbagai emosi personal 2. Menampilkan ekspresi yang tepat sesuai dengan situasi/perasaan.
5. Bernalar Kritis Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan gagasan Mengumpulkan, membandingkan, mengklasifikasikan, dan memilih informasi dari berbagai sumber. Mengklarifikasi informasi dengan bimbingan orang dewasa.	**Unit 3 dan 4** 1. Aktif menjawab dalam sesi tanya jawab dan refleksi. 2. Mengerti kelemahan dari proses berkaryanya dan hal-hal yang harus diperbaiki.

6. **Kreatif** Elemen menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal: Menghasilkan karya dan tindakan untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya, mengapresiasi serta mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan diri dan orang lain.	**Unit 1** Mengajukan modifikasi permainan yang dapat diterima dan dilakukan teman-temannya. **Unit 2** Menampilkan potongan legenda. **Unit 4** Menampilkan pertunjukan adaptasi.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater di SD

Pada akhir Fase C, peserta didik belajar fokus pada aturan dan respon teman bermain dan memahami secara teknis tentang kerja ansambel, menggambarkan susunan bentuk pertunjukan, memainkan berbagai *blocking*, serta memainkan properti sesuai alur. Peserta didik memiliki kekayaan cerita rakyat Indonesia serta mengalami permainan daerah tradisi hingga mampu menyusun bentuk permainan dalam pertunjukan yang menyenangkan (Homo Ludens). Pada fase ini, peserta didik dapat memperkaya wawasan kebudayaan juga saling percaya dan bertanggung jawab atas peran masing masing (*responsibility*), memberi respon (improvisasi), serta antisipasi pada hal tak terduga (solusi).

D. Alur Capaian Pembelajaran Fase C

Fase C (Umumnya Kelas 5-6 SD) Pada akhir Fase C, peserta didik belajar fokus pada aturan dan respon teman bermain dan memahami secara teknis tentang kerja ansambel, menggambarkan susunan bentuk pertunjukan, memainkan berbagai *blocking*, serta memainkan properti sesuai alur. Peserta didik memiliki kekayaan cerita rakyat Indonesia serta mengalami permainan daerah tradisi hingga mampu menyusun bentuk permainan dalam pertunjukan yang menyenangkan (Homo Ludens). Pada fase ini, peserta didik dapat memperkaya wawasan kebudayaan juga saling percaya dan bertanggung jawab atas peran masing masing (*responsibility*), memberi respons (improvisasi), serta antisipasi pada hal tak terduga (solusi).

Peserta didik akan mempelajari Teater melalui:

- Bermain dengan kelompok lebih besar (ansambel).
- Menyusun skema pertunjukan dan *blocking* (seni peran dasar).
- Penampilan depan orang lain untuk mengasah percaya diri di depan komunitas yang lebih luas misal: kelas lain.
- Menonton dan apresiasi pertunjukan.

Dalam fase ini diharapkan:

- Peserta didik mampu mengenali wawasan budaya baru.
- Peserta didik mampu mengingat, merekam dan mengembangkan pengalaman bermain dalam kelompok kecil melalui gerak tubuh, suara, dan ruang dalam bentuk permainan.
- Peserta didik mampu adaptasi pengalaman bermain menjadi bentuk baru.
- Peserta didik menghasilkan dan mengkomunikasikan aturan permainan melalui tubuh dan pengalamannya (mimesis).

E. Deskripsi singkat Mata Pelajaran Seni Teater Kelas 5

Seni Teater Kelas 5 adalah salah satu pilihan cabang kesenian di dalam cakupan Seni Budaya dan Prakarya untuk kelas 5. Ide dari kelas ini adalah untuk mengajak peserta didik bermain sambil melatih diri menjadi peka terhadap dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Pelajaran ini melatih peserta didik dalam berkomunikasi dan berdampak bagi lingkungannya lewat cara-cara yang artistik, menggunakan gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan properti. Dalam prosesnya, peserta didik membangun fleksibilitas fisik, ketubuhan, dan pengendalian diri atas tubuh, pikiran, dan perasaannya sendiri.

F. Strategi umum pembelajaran

Umumnya pembelajaran di dalam buku ini menggunakan pendekatan inkuiri terbimbing. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengalami berbagai pengalaman bermakna di dalam pembelajaran, dan melalui refleksi yang dilakukan guru bersama dengan peserta didik, peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri makna dan intisari pengetahuan dari hal yang telah dipelajari.

Selain model inkuiri, pelajaran Seni Teater di kelas 5 juga mengadopsi pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Melalui berbagai kegiatan bermain dan eksplorasi peran, peserta didik diperkenalkan dengan konteks kehidupan masyarakat sekitar dan isu-isu yang sedang terjadi. Diharapkan dengan mempelajari dan merespon berbagai fenomena tersebut, peserta didik dapat menemukan kaitan antara hal-hal yang dipelajari dengan konteks hidup mereka saat ini.

G. Matriks Pembelajaran Kelas 5

Unit	Elemen	Tujuan	Topik Kegiatan
1: Aturan dan Respon **8 kegiatan @ 70 menit (2 x 35 menit)**	**Mengalami**	• Mengembangkan gerak tubuh berdasar pada aturan dan instruksi sederhana. • Mengurutkan langkah-langkah dalam permainan daerah.	• Kegiatan 1: Aku Meniru • Kegiatan 2: Merangkai Adegan • Kegiatan 3: Bermain Imajinasi • Kegiatan 4: Kelompok Binatang • Kegiatan 5: Ayo Hitung Sampai... • Kegiatan 6: Pernahkah Kamu Bermain Permainan Daerah? • Kegiatan 7: Bisakah Kita Modifikasi Permainan Ini? • Kegiatan 8: Presentasikan Permainanmu
	Menciptakan	• Menceritakan situasi imajinatif. • Menirukan gerakan makhluk hidup yang diamati.	
	Merefleksikan	• Mampu menceritakan kembali pengalaman bermain sebuah permainan daerah.	
	Berpikir dan bekerja secara artistik	• Memahami bahwa bermain membutuhkan olah tubuh dan aturan.	
	Menciptakan	• Bekerja kolaboratif dengan tim.	

Unit	Elemen	Tujuan	Topik Kegiatan
2: Eksplorasi Diri & Improvisasi **8 kegiatan @ 70 menit (2 x 35 menit)**	**Mengalami**	• Menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya.	• Kegiatan 1: Reka Adegan • Kegiatan 2: Satu Benda Beribu Cerita • Kegiatan 3: Benda Ajaib • Kegiatan 4: Mesin Waktu • Kegiatan 5: Menyelamatkan Timun Mas • Kegiatan 6: Menuju Pertunjukan • Kegiatan 7: Geladi Bersih • Kegiatan 8: Secuplik Legenda
	Menciptakan	• Melibatkan diri dalam situasi rekaan mengandalkan beberapa stimulus dan rangsangan. • Bergerak mengikuti situasi di dalam cerita. • Menirukan sosok lewat karakter, vokal, dan gestur. • Memahami *blocking* dan penerapannya di atas panggung.	
	Merefleksikan	• Menjelaskan emosi-emosi yang ditunjukkan oleh tokoh/sosok tertentu.	
	Berpikir dan bekerja secara artistik	• Mengkomunikasikan ide lewat kegiatan manipulasi properti • Mengeksplorasi properti sesuai fungsi dan bentuknya.	
	Menciptakan	• Menampilkan pertunjukan singkat dengan dialog sederhana.	

Unit	Elemen	Tujuan	Topik Kegiatan
3. Menjadi Sebuah Karakter **8 kegiatan @ 70 menit (2 x 35 menit)**	**Mengalami**	• Mengevaluasi unsur-unsur seni teater dari pertunjukan yang ditonton dengan menggunakan terminologi yang tepat. • Menirukan cara bertutur karakter sesuai sifat karakter tersebut.	• Kegiatan 1: Mengembangkan Karakterku Sendiri • Kegiatan 2: Mengurus Kartu Pelajar • Kegiatan 3: Apa yang Akan Kamu Lakukan? • Kegiatan 4: Mengenal Teater Tradisional • Kegiatan 5: Kritikus Yang Baik • Kegiatan 6: Agen Mata-Mata • Kegiatan 7: Siapa Kamu? • Kegiatan 8: Siapa Kamu? (2)
	Menciptakan	• Bermain dalam berbagai situasi imajinatif. • Menuliskan dialog-dialog yang responsif terhadap situasi di dalam cerita.	
	Merefleksikan	• Mengatribusi berbagai emosi yang muncul dari sebuah penampilan atau pertunjukan.	
	Berpikir dan bekerja secara artistik	• Memberikan kritik konstruktif atas sebuah penampilan.	
	Menciptakan	• Menghargai sebuah pertunjukan dengan menjadi penonton yang apresiatif dan kritis.	

Unit	Elemen	Tujuan	Topik Kegiatan
4: Adaptasi Legenda/ Cerita Rakyat **8 kegiatan @ 70 menit (2 x 35 menit)**	**Mengalami**	• Mengingat dan melakukan perannya dengan fokus. • Membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan. • Mendeskripsikan pekerjaan/peran pribadi dalam pertunjukan. • Berbicara dengan artikulasi dan kekuatan yang nyaman didengar penonton. • Mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi.	• Kegiatan 1: Mengadaptasi Cerita • Kegiatan 2: Membuat Dialog Sendiri • Kegiatan 3: Mendongeng • Kegiatan 4: Berada di atas Panggung • Kegiatan 5: Membuat Properti • Kegiatan 6: Berlatih dengan Properti • Kegiatan 7: Geladi Bersih • Kegiatan 8: Penampilan dan Refleksi
	Menciptakan	• Memahami *blocking* di berbagai situasi di atas panggung.	
	Merefleksikan	• Memberi apresiasi yang sesuai terhadap kinerja kelompok dan individu.	
	Berpikir dan bekerja secara artistik	• Menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya. • Menunjukkan pola pikir konstruktif di dalam kerja kelompok dan individu. • Menunjukkan keterlibatan sepanjang proses berkesenian.	
	Menciptakan	• Menampilkan pertunjukan seni berlatar cerita rakyat/tradisi • Memanfaatkan pertunjukan sebagai bagian dari upaya penyelesaian masalah.	

H. Implementasi Buku Panduan Guru

Secara umum, perencanaan unit dan langkah-langkah pembelajaran di dalam Buku Panduan Guru ini dibuat dengan menimbang bahwa:

- Alokasi waktu untuk setiap langkah atau pertemuan adalah selama 2 jam pelajaran dengan durasi 35 menit per satu jam pelajaran (total 70 menit).
- Estimasi jumlah murid dalam 1 kelas berkisar antara 10-28 orang, dan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran mudah untuk diakses atau dipersiapkan oleh sekolah di wilayah 3T sekalipun.

Penulisan Buku Panduan Guru ini juga secara sadar menimbang kemampuan guru dalam mengajarkan mata pelajaran Seni Teater di sekolah. Penulis menyadari bahwa dampak dari kurangnya ketersediaan guru Seni Teater di setiap sekolah di tanah air menyebabkan tanggung jawab penting ini harus diambil alih oleh rekan-rekan yang awam dalam dunia pendidikan teater di tingkat Sekolah Dasar. Untuk itulah kegiatan-kegiatan dalam buku ini dibuat secara rinci dengan beberapa alternatif atau pilihan kegiatan untuk dilakukan. Setiap unit juga dilengkapi dengan lampiran Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) siap cetak dan materi-materi bacaan esensial bagi rekan-rekan sebagai referensi mengajar.

Bagi rekan-rekan guru yang berlatar belakang pendidikan Seni Teater atau memiliki pengalaman mengajar seni teater, buku ini masih tetap relevan untuk digunakan. Buku panduan guru ini dapat memberikan gambaran struktur pengejawantahan Capaian Pembelajaran Fase C menjadi sekumpulan Tujuan Pembelajaran yang spesifik yang dapat mencakup kelima elemen pendekatan Seni Teater serta mengimplementasikan keenam Profil Pelajar Pancasila dalam setiap unit pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang telah disusun diharapkan tidak menjadi batasan yang kaku, sebaliknya justru memantik kreativitas rekan-rekan untuk memodifikasi dan bahkan menggantinya dengan pendekatan yang lebih relevan dengan konteks kelas rekan masing-masing.

UNIT 1

Bermain Itu Menyenangkan!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021

Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas V

Penulis: Elia Yovan Chandra dan Mutiara Fallahdani

ISBN 978-602-244-701-6

ALOKASI WAKTU

Total per Unit 16 jam pelajaran (JP)
8 pertemuan (selanjutnya disebut 'kegiatan')
1 kegiatan = 2 jam pelajaran (2 x 35 menit)

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengembangkan gerak tubuh berdasar pada aturan dan instruksi sederhana
- Menceritakan situasi imajinatif
- Menirukan gerakan makhluk hidup yang diamati
- Mampu mendeskripsikan urutan gerak permainan kelompok
- Memahami bahwa bermain membutuhkan olah tubuh dan aturan
- Memodifikasi aturan dalam permainan daerah
- Bekerja kolaboratif dengan tim

DESKRIPSI UNIT

Dalam Unit 1, peserta didik akan belajar merespon berbagai situasi dramatis di dalam teater sambil mengembangkan kemampuannya mengobservasi lingkungan. Peserta Didik juga belajar memahami dan merespon aturan dengan benar, sehingga membiasakannya untuk bekerja secara artistik dalam proses produksi sebuah pertunjukan. Kemampuan tersebut didapat melalui bermain drama, bermain permainan daerah, dan memodifikasi permainan daerah yang dimainkannya.

Keluaran akhir dari unit ini adalah sebuah presentasi kelompok tentang modifikasi aturan yang dilakukan oleh peserta didik secara berkelompok terhadap permainan daerah yang dimainkan mereka. Unit ini diharapkan mampu menggali rasa ingin tahu dan pemahaman peserta didik terhadap pertanyaan-pertanyaan seperti “Apakah fungsi aturan dalam sebuah permainan?” dan “Bagaimana respon pemain mempengaruhi keberlangsungan sebuah permainan?”.

KEGIATAN 1: AKU MENIRU

Deskripsi singkat

Pada Kegiatan 1, peserta didik akan berlatih mengamati, mengingat, dan menirukan makhluk hidup ataupun objek yang ada di sekelilingnya lewat berbagai kegiatan bermain.

A. Persiapan Mengajar

- Baca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Pelajari konsep mengenai pantomim dan mimesis dari referensi yang telah diberikan.
- Siapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.
- Siapkan rancangan peraturan dan prosedur di dalam kelas yang akan disepakati bersama dengan peserta didik (contoh terlampir).

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Sangat penting untuk memberikan kesan awal dari kelas Seni Teater sebagai kelas yang menyenangkan. Jika ini adalah pertemuan perdana dengan peserta didik, lakukan perkenalan dengan santai sebelum memulai pembelajaran. Cairkan suasana dengan bercerita tentang hal-hal yang diketahui peserta didik tentang seni teater, memberikan permainan kecil, atau bermain tebak-tebakan. Setelah suasana terasa cair hal yang harus dilakukan, yaitu:

- Lakukan perkenalan program secara singkat dan jelaskan tujuan pembelajaran selama mempelajari Unit 1.
- Sepakati peraturan atau prosedur sepanjang kelas berlangsung. Hasil dari kesepakatan tersebut kemudian ditempel di dinding kelas atau tempat yang mudah dijangkau dan dilihat peserta didik. Contoh peraturan kelas:

POSTER PERATURAN KELAS

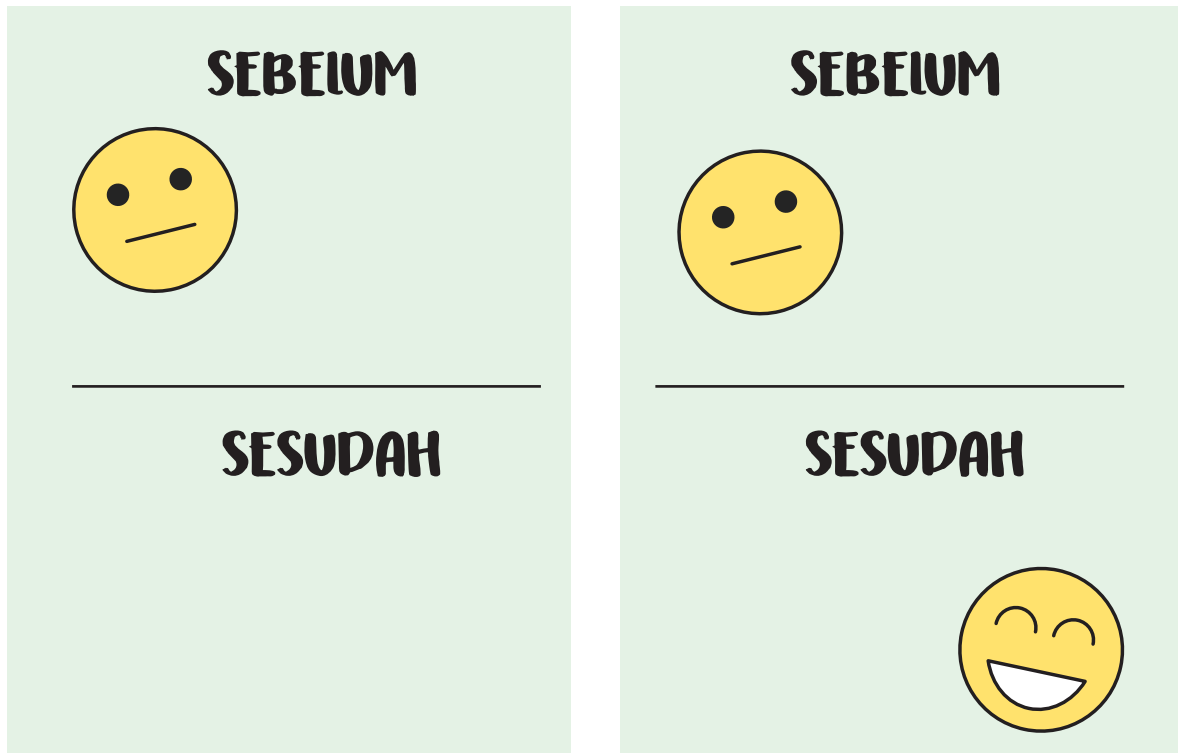
Selama Pelajaran
Kami menghargai dan menghormati dengan cara:
1. **Saling memberi semangat.**
2. **Saling membantu.**
3. **Memberi saran yang positif dan membangun, tidak mengolok-olok.**

Kami adalah pendengar yang baik, kami...:
1. **Berbicara secara bergantian.**
2. **Menghargai opini dan ide orang lain.**
3. **Menunggu pembicaraan selesai sebelum mulai bertanya.**

Dalam pertunjukan, kami...:
1. **Berani, percaya diri, dan berusaha menampilkan yang terbaik.**
2. **Bertanggung jawab terhadap atribut dan seluruh properti.**
3. **Dalam keadaan sehat, aman, dan nyaman sebelum tampil. Kami akan memberitahu guru jika sedang merasa tidak enak badan/tidak nyaman.**

- Jika waktunya masih cukup, jelaskan ekspektasi dan bentuk penilaian yang akan dilakukan dalam unit ini secara singkat.
- Ajak peserta didik melakukan kegiatan 'Sebelum & Sesudah'.

Sebelum & Sesudah
- Material: Kertas A3, stiker atau kertas bergambar *emoji*
- Minta peserta didik menempelkan stiker/gambar ***emoji*** yang paling sesuai dengan perasaannya mereka saat ini di kolom yang tersedia
- Tempelkan hasilnya di depan kelas.

APA YANG KAMU RASAKAN SAAT INI?

Gambar 1.1 Ilustrasi Lembar 'Sebelum & Sesudah'

Sebagai transisi menuju kegiatan inti, guru dapat menanyakan kepada peserta didik untuk memilih salah satu dari dua opsi berikut ini:

A. Cermin Ajaib (Alternatif 1)
Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik mengobservasi makhluk hidup. Jelaskan pada peserta didik bahwa pada kegiatan ini mereka tidak diperbolehkan berbicara dan menyentuh temannya. Kegiatan berlangsung sebanyak 2 putaran.

Gambar 1.2 Ilustrasi 'Cermin Ajaib'

Instruksi untuk guru:

- Bentuk kelompok yang terdiri dari dua orang atau berpasang-pasangan. Pasangan boleh ditentukan oleh guru maupun peserta didik sendiri.
- Satu orang berperan sebagai 'tokoh' dan satu lagi berperan sebagai 'cermin'.
- Peserta didik yang menjadi 'tokoh' harus membuat gerakan dan ekspresi sesuai dengan situasi yang akan diberikan oleh guru. Peserta didik yang menjadi 'cermin' harus menirukan gerakan dan ekspresi 'tokoh' semirip mungkin.
- Setelah satu putaran pertama selesai, peserta didik bertukar peran dan memainkan putaran kedua dengan cara yang sama.

Catatan untuk guru:

- Guru memegang kendali kegiatan dan mengatur kecepatan permainan.
- Guru bebas mengatur durasi serta jumlah situasi gerakan pada tiap putaran.
- Berikan situasi kepada 'tokoh' lewat bisikan/tulisan untuk menambah kesan misterius dan menantang bagi peserta didik yang menjadi 'cermin'.
- Berikut panduan untuk memudahkan rekan-rekan dalam memberikan 'situasi' kepada peserta didik.

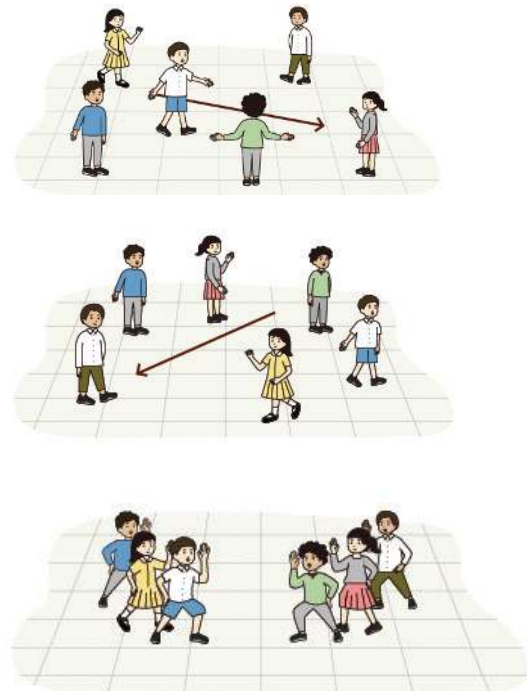
Tabel 1.1 Situasi Permainan Cermin Ajaib

	Tempo Lambat	**Tempo Sedang**	**Tempo Cepat**
Sederhana	Menyisir rambut	Sikat gigi	Berolahraga
	Memakai celana	Mencuci muka	Bermain *mobile games*
	Memakai sepatu	Keramas	Berlari dikejar anjing
	Memasak	Mencuci piring	Mencuci baju
Cukup kompleks	Berjalan sambil mengantuk	Menyapu rumah sambil berjoget	Mengenakan seragam saat terlambat ke sekolah

b. Ular-ularan (alternatif 2)
Material: Kursi atau benda yang bisa dijadikan sebagai penanda area yang akan digunakan untuk kegiatan; bila memungkinkan, siapkan musik latar selama kegiatan untuk membangkitkan suasana.

Gambar 1.3. Ilustrasi Permainan 'Ular-ularan'

Instruksi untuk guru:

- Dalam permainan ini, peserta didik akan melakukan 2 situasi, yaitu; (1) berkeliling area yang ditentukan dengan bebas sesuai daftar situasi yang diberikan guru dan; (2) menjadi kepala ular atau badan ular. Jelaskan pada peserta didik bahwa kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh, sehingga peserta didik tidak diperbolehkan untuk menyentuh dan berbicara selama kegiatan.
- Tentukan isyarat apa yang akan digunakan untuk memulai situasi 1, misalnya 'tepukan tangan' atau 'bunyi peluit'. Untuk situasi 2, isyaratnya adalah ketika guru memanggil nama salah satu peserta didik (maka peserta didik yang disebut namanya akan menjadi 'kepala ular'). Lakukan simulasi untuk membantu peserta didik mengingat kedua isyarat tersebut.
- Permainan dimulai dengan isyarat untuk situasi 1. Peserta didik kemudian berjalan dengan bebas di dalam area yang sudah ditentukan tanpa menabrak dan menyentuh temannya.
- Selama berjalan, peserta didik melakukan gerakan-gerakan sederhana sesuai situasi yang diberikan oleh guru seperti "membaca buku sambil berjalan", "kepanasan dan kehausan", "berjalan pelan karena ketakutan", dan sebagainya.
- Selang beberapa saat, guru akan secara acak memanggil/menyebutkan nama salah satu nama peserta didik dan peserta didik tersebut akan otomatis menjadi kepala ular. Peserta didik lain yang namanya tidak disebut harus segera berbaris di belakang peserta didik yang menjadi kepala ular dalam 5-10 hitungan (tergantung guru).
- Jika jumlah peserta didik terlalu banyak, guru bisa membagi peserta didik

Gambar 1.4 Denah Permainan 'Ular-ularan'

menjadi beberapa kelompok dengan menyebutkan dua atau lebih nama untuk menjadi kepala ular dan peserta didik bebas memilih kepala ular mereka masing-masing.

- Kepala ular bebas mengitari area yang tersedia sambil melakukan gerakan-gerakan tertentu. Peserta didik yang menjadi ekor harus menirukan gerakan-gerakan yang dilakukan oleh kepala ular. Jika mendengar isyarat untuk kembali, peserta didik segera berpencar kembali dan menunggu deskripsi situasi dari guru (situasi 1). Permainan akan terus berjalan dengan siklus yang sama sampai guru memberikan aba-aba untuk berhenti.

Kegiatan Inti

Sebelum mulai, beri waktu untuk peserta didik beristirahat sebentar, minum, dan ke toilet (jika diperlukan). Setelah peserta didik terkumpul, pilihlah salah satu dari kegiatan berikut ini:

1. Cermin Orang

Kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh dan juga ekspresi wajah, sehingga peserta didik tidak diperbolehkan untuk berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya. Kegiatan ini akan melatih kemampuan peserta didik mengobservasi makhluk hidup dan juga lingkungan sekitarnya, serta melatih kemampuan meniru yang merupakan salah satu dasar dari kemampuan berakting.

Instruksi kepada peserta didik:

- Jelajahi lingkungan sekolah dan amatilah secara detail orang-orang atau makhluk hidup yang menarik perhatian kamu.
- Hafalkan setiap detail dan gerakan-gerakan yang ada dari orang atau makhluk hidup tersebut. Bagaimana ia bergerak? Bagaimana bentuknya? Bagaimana posisi dan reaksinya saat ada sesuatu yang menggerakkannya? Kamu memiliki waktu 8 menit untuk berputar dan mengamati, lalu segera kembali ke sini.
- Jadilah 'Cermin Orang': tirukan gerakan, ekspresi, atau bentuk orang/ makhluk tersebut persis di depan teman-temanmu dan mintalah mereka menebaknya.
- Kamu berhasil sebagai 'Cermin Orang' jika teman-temanmu dapat menebak orang/makhluk hidup yang kamu tirukan.

Catatan: Jika waktu tersisa kurang dari 5 menit dan belum semua peserta didik mendapat giliran presentasi, guru dapat melanjutkan kegiatan ini di jam pelajaran selanjutnya.

2. Pantomim Aktivitas Sehari-hari

Kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh dan juga ekspresi wajah. Peserta didik tidak diperbolehkan untuk berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya.

Gambar 1.5 Ilustrasi Pantomim Aktivitas Sehari-hari

Instruksi kepada peserta didik:

- Pikirkan satu kegiatan sehari-hari yang sangat kamu sukai atau yang rutin kamu lakukan. Selama 3 menit, bayangkan dan hafalkan baik-baik setiap detil dari kegiatan tersebut. Kamu boleh membuat catatan atau melatih gerakan tersebut selama waktunya masih tersedia.
- Setelah waktu habis, segera duduk dalam lingkaran dan peragakan kegiatan tersebut tanpa bersuara secara bergiliran searah jarum jam. Peserta didik lain harus menebak kegiatan apa yang diperagakan olehmu. Kamu berhasil jika teman-temanmu dapat menebak kegiatan yang sedang kamu peragakan.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk bersama dalam satu lingkaran. Berikan waktu untuk peserta didik menyampaikan perasaan dan pemikiran mereka setelah mengikuti rangkaian kegiatan hari ini. Refleksi ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi dirinya, minat, serta kemampuannya dalam pelajaran Seni Teater.

Pertanyaan yang bisa diajukan:

1. Bagaimana perasaanmu setelah belajar hari ini?
2. Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
3. Apakah menirukan gerakan orang lain itu mudah? Apa alasanmu?
4. Siapa yang gerakannya paling mudah dipahami? Apa yang membuat kamu mudah memahaminya?
5. Hal apa yang ingin kamu perbaiki di pertemuan selanjutnya?

Untuk kegiatan penutup, pilihlah salah satu dari aktivitas di bawah ini. Jika pada bagian 'Pembukaan' Anda menjalankan aktivitas 'Sebelum & Sesudah', maka sebaiknya Anda memilih langkah 1 untuk melanjutkan kembali aktivitas tersebut.

1. Sebelum & Sesudah (lanjutan)

Instruksi untuk peserta didik:

- Pilih satu stiker *emoji* yang menggambarkan perasaanmu setelah melakukan rangkaian aktivitas di kelas teater.
- Lalu tempelkan stiker tersebut pada kolom "Sesudah".

Catatan: Aktivitas ini dapat diulang kembali di kegiatan berikut.

2. Bunga Matahari

Aktivitas ini berfungsi sebagai penutup sekaligus pendinginan. Peserta didik diminta duduk dalam lingkaran dan memposisikan kedua kaki lurus di depan badan ke arah dalam lingkaran. Peserta didik saling berjabat tangan, menutup mata dan mengatur nafas untuk beberapa saat. Secara bergantian, dengan nada yang tenang, peserta didik mengucapkan satu kata yang menggambarkan pengalaman mereka di kelas teater pada hari tersebut. Setelah semua peserta didik mendapat giliran, peserta didik berdiri bersama-sama dengan tangan tetap berjabatan dan saat proses berdiri, lalu membuat gerakan seperti sedang mengangkat objek bersama dan perlahan menaikkan tangan seolah melempar objek tersebut ke atas.

Gambar 1.6 Ilustrasi 'Bunga Matahari'

Refleksi untuk guru:

- Bagaimana kesan saya terhadap pembelajaran ini? Apakah saya puas?
- Apa yang membuat saya puas dan apa yang masih perlu saya tingkatkan dari pembelajaran saya?
- Apakah peserta didik menangkap tujuan pembelajaran hari ini?
- Bagaimana saya memastikan peserta didik tetap/lebih memahami tujuan pembelajaran di Kegiatan 2?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika guru berhalangan untuk hadir di kelas atau hendak memberikan aktivitas pengganti bagi peserta didik yang tidak dapat mengikuti pembelajaran, maka dua aktivitas berikut bisa menjadi alternatif:

1.Mengamati Teman

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik mengamati temannya sesuai dengan instruksi yang tertera pada LKPD. Peserta didik kemudian mendeskripsikan hasil pengamatannya dengan sedetail mungkin, misalnya: "saat tertawa mata Budi mengecil, pipinya tertarik ke atas, mulutnya dibuka lebar-lebar sampai gigi dan gusinya kelihatan, dan bahunya naik turun.

2.Mengamati Tokoh Favorit

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Alternatif lainnya, peserta didik dapat mengamati dan mendeskripsikan kembali tokoh favorit yang dari sebuah film atau kartun animasi. Peserta didik diminta untuk mendeskripsikan tokoh tersebut secara rinci mengacu pada pertanyaan yang ada pada lembar kegiatan peserta didik.

D. Asesmen

Pada Kegiatan 1, guru melakukan asesmen untuk mencatat kemampuan awal peserta didik pada saat memulai unit 1. Peserta didik dinilai berdasarkan pengamatan guru atas 3 indikator yang dikembangkan dari tujuan pembelajaran peserta didik. Indikator tersebut bisa digunakan.

Tabel 1.2 Contoh Tabel Observasi Awal Kemampuan Peserta didik

Peserta Didik	INDIKATOR			Catatan Khusus (Jika Ada)
	Menirukan tokoh atau objek yang ada di lingkungan sekitar	Mengeks-presikan emosi dan ber-komunikasi melalui gerak tubuh	Menggerak-kan tubuh sesuai dengan instruksi guru	
Peserta didik 1	ya	ya	tidak	Seringkali tidak paham instruksi sehingga tidak bergerak sesuai instruksi.
Peserta didik 2	tidak	tidak	ya	Taat pada instruksi, tetapi terlihat tidak tertarik dan malu-malu dalam berkespresi.
dst				
Peserta didik lainnya	ya	ya	ya	Secara umum telah mampu menunjukkan setiap indikator selama pembelajaran

Asesmen ini dapat menjadi acuan awal untuk melihat perkembangan peserta didik dan nantinya dapat dibandingkan dengan pencapaian perkembangan mereka di akhir Unit 1.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MENGAMATI TEMAN

TANGGAL : ____________________
NAMA PESERTA DIDIK : ____________________

Pilihlah satu teman untuk kamu amati. Minta temanmu untuk menunjukkan ekspresi seperti yang yang tertera pada tabel di bawah ini. Catat dan deskripsikan secara perinci perubahan yang terjadi pada ekspresi wajah atau gestur temanmu. Contoh:

Tersenyum	Mata Budi mengecil, pipinya tertarik ke atas, bibir tertarik dan menipis, ada lesung pipi yang muncul, dan alis agak turun.

\- - - -

NAMA TEMAN: __________________

EKSPRESI	APA YANG TERJADI
Tertawa	
Marah	
Sedih	
Terkejut	
Berjalan Santai	
Berjalan Terburu-buru	

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MENGAMATI TOKOH FAVORIT

TANGGAL : ____________________
NAMA PESERTA DIDIK : ____________________

Pilihlah satu tokoh favoritmu pada sebuah film, kartun animasi, atau drama televisi yang pernah kamu tonton atau lihat gambarnya. Deskripsikan secara rinci tokoh favoritmu dengan menjawab pertanyan yang ada pada tabel di bawah ini. Contoh: Spiderman.

Apa hal unik dari tokoh favoritmu?	Spiderman bisa mengeluarkan jaring dari tangannya, dia bisa berjalan merangkak seperti laba-laba di tembok dan memiliki indera yang lebih sensitif daripada manusia biasa.

- - - -

NAMA TOKOH: __________________

Bagaimana bentuk wajah dan badan tokoh? (Contoh: wajahnya bulat, hidungnya lancip, mata bulat, badannya tinggi, dan kurus).	
Bagaimana cara berjalan tokoh? (Contoh: kaki rapat, kegiatan kecil-kecil, berjalan cepat, dan tangan ikut bergerak).	
Bagaimana bentuk wajah tokoh saat tertawa? (Contoh: mata menyipit, pipi tertarik ke atas, dan gigi terlihat).	
Bagaimana bentuk wajah tokoh saat marah? (Contoh: mulut tertutup, alis turun, dahi mengkerut, dan mata menajam).	
Apa hal yang unik dari karakter favoritmu?	

KEGIATAN 2: MERANGKAI ADEGAN

Deskripsi singkat

Kegiatan-kegiatan pada kegiatan ini akan difokuskan untuk melatih kesadaran dan fleksibilitas tubuh peserta didik dalam menyampaikan pesan non-verbal.

A. Persiapan Mengajar

- Baca dan pahami terlebih dahulu instruksi pada kegiatan pengajaran dan tonton dahulu video referensi yang akan diputarkan di tautan berikut:

- Siapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

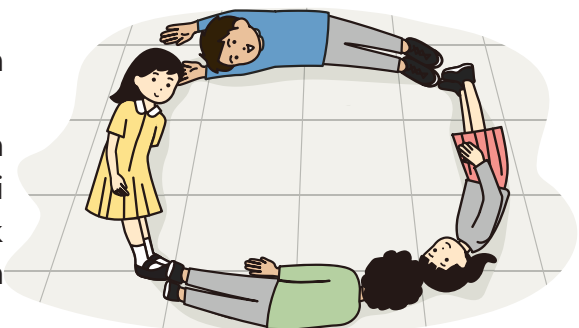
1. Bukalah kelas dan jelaskan target kelas hari ini serta aktivitas yang akan dilakukan oleh peserta didik.
2. Jelaskan dan sepakati peraturan kelas yang sudah disiapkan (peraturan yang telah disepakati di Kegiatan 1)

Lampiran: Contoh Peraturan Kelas

Setelah kondisi kelas siap dimulai, ajaklah peserta didik melakukan pemanasan. Anda bisa memilih salah satu bentuk pemanasan di bawah ini:

1. Membentuk Objek dengan Tubuh (alternatif 1)

Instruksi kepada peserta didik:

1. Bentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik.
2. Pada saat guru menyebutkan sebuah objek, seluruh anggota kelompok memiliki waktu 20 detik untuk membentuk objek tersebut semirip mungkin dengan menggunakan bagian tubuhnya

Gambar 1.7 Ilustrasi
'Membentuk Objek Dengan Tubuh'

Catatan: Peserta didik boleh membentuk objek dalam posisi tiduran ataupun berdiri.
Video referensi:

2. Membuat Objek dengan Tali (alternatif 2)

Material: Tali (usahakan panjang dan tidak mudah putus, bisa menggunakan tali tambang atau tali rafia)

Gambar 1.8 Ilustrasi 'Membuat Objek dengan Tali'

Instruksi:

1. Bagilah seluruh peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama.
2. Semua anggota kelompok harus memegang tali dengan kedua tangan masing-masing.
3. Guru akan menyebutkan sebuah benda atau bentuk dan seluruh peserta didik dalam kelompok harus membuatnya tanpa melepaskan kedua tangannya dari tali.

Kegiatan Inti

1. Merangkai Adegan

Material: Kartu tugas (bisa di*print* atau dituliskan kembali ke atas kertas kecil), topi/ kantong/mangkuk sebagai wadah kartu tugas.

Kegiatan ini akan melatih fleksibilitas tubuh dan juga melatih kemampuan berimajinasi anak. Pastikan guru menjelaskan peraturan dan cara main dari kegiatan ini sebelum memulai aktivitas.

Instruksi:

1. Peserta didik terbagi menjadi dua kelompok.
2. Masing-masing peserta didik dalam kelompok, harus memilih atau memutuskan urutan tampil mereka masing-masing sesuai dengan banyaknya anggota kelompok. (Contoh: Putra urutan 1, Ani urutan 2, Ari urutan 3, dan seterusnya.)
3. Ketua dari masing-masing kelompok memilih 1 kartu tugas yang berisikan tema atau situasi dan membacakannya.
4. Peserta didik akan merangkai adegan sesuai tema yang didapat dengan cara membuat sebuah bentuk atau pose dengan tubuhnya secara bergiliran, dimulai dari peserta didik yang mendapat urutan pertama hingga terakhir. Peserta didik bisa membuat pose sesuai dengan objek yang terlintas di pikirannya saat mendengar tema yang didapat.
5. Setelah pose atau bentuk telah dibuat, peserta didik harus menyebutkan objek apa yang ia perankan lalu menahan posenya.
6. Berlanjut ke peserta didik berikutnya dan melakukan hal yang sama hingga semua peserta didik telah masuk dalam adegan.

Catatan:

- Ingatkan peserta didik bahwa mereka dilarang memberitahu sesama teman kelompoknya objek apa yang akan mereka buat sebelum berpose dan tidak boleh bertukar urutan setelah mendapatkan tema.
- Aktivitas ini bisa guru kemas menjadi dua atau 3 babak dengan alur dan peraturan yang sama

Gambar 1.9 Ilustrasi 'Merangkai Adegan'

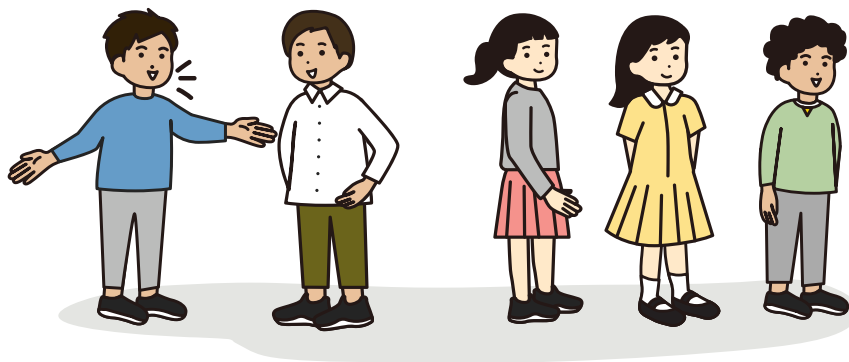
Ilustrasi

Tema: Taman

- Peserta didik 1 – "Aku adalah bangku taman" lalu berpose menjadi bangku taman
- Peserta didik 2 – "Aku adalah pohon di taman" lalu berpose menjadi pohon
- Peserta didik 3 – "Aku adalah kucing di taman" lalu berpose menjadi kucing
- Peserta didik 4 – "Aku adalah orang yang sedang membaca koran" lalu berpose orang yang sedang membaca koran

Dan seterusnya secara berurutan dan bergantian hingga urutan terakhir.

2. Pesan Berantai (Alternatif)

Material: Gambar objek atau kata sebuah objek, bisa diprint atau dituliskan kembali ke atas kertas.

Gambar 1.10 Ilustrasi 'Pesan Berantai

Kegiatan ini, tidak hanya melatih fleksibilitas tubuh anak tetapi juga melatih kemampuan anak untuk berkomunikasi secara non-verbal. Guru menjelaskan peraturan dan cara main dari kegiatan ini sebelum memulai. Guru bisa membuat kegiatan ini menjadi kompetisi dengan menentukan skor yang akan didapat, serta menentukan sanksi apabila ada pribadi atau kelompok yang melanggar aturan.

Instruksi permainan:

1. Peserta didik terbagi menjadi dua kelompok.
2. Setiap kelompok harus memilih satu orang untuk menjadi ketua kelompok.
3. Pada setiap ronde, masing-masing kelompok akan bermain secara bersamaan.
4. Masing-masing anggota kelompok berdiri satu baris dengan ketua kelompok berada di depan barisan. Anggota kelompok akan menghadap arah yang berlawanan dengan ketua kelompok.
5. Guru akan memberikan gambar atau kata dari sebuah objek kepada ketua kelompok, lalu memberikan aba-aba untuk memulai permainan.
6. Ketua kelompok harus membuat gerakan dengan tubuhnya untuk menyampaikan pesan kepada teman kelompoknya tanpa bersuara.
7. Peserta didik yang telah selesai memperagakan, harus menghadap posisi yang berlawanan dengan peserta didik yang sedang bermain.
8. Kegiatan berlanjut secara bergantian sampai ke orang terakhir pada barisan.
9. Orang terakhir harus memperagakan kembali gerakan yang sudah diterimanya di depan guru dan harus menebak objek apa yang dimaksud dari gerakan tersebut.
10. Kelompok yang selesai dan bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan poin sesuai dengan ketentuan guru.

Catatan:

- Aktivitas ini bisa dilakukan dalam beberapa babak dan peserta didik diperbolehkan untuk mengganti ketua kelompoknya.
- Selalu ingatkan peserta didik untuk tidak mengeluarkan suara saat memperagakan gerakan dan juga tidak mengobrol dengan temannya saat kegiatan berlangsung.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Material: Kartu tugas (bisa diprint atau dituliskan kembali ke atas kertas kecil), topi/ kantong/mangkuk sebagai wadah kartu tugas.

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk bersama dalam satu lingkaran. Guru bisa menjelaskan secara singkat atau merangkum kegiatan hari itu dan jelaskan kemampuan apa yang dilatih dari kegiatan-kegiatan yang sudah dijalani. Beri waktu untuk peserta didik berefleksi terhadap seluruh kegiatan yang sudah dijalani. Refleksi ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi pentingnya tubuh yang *fit* dan terlatih di dalam berteater.

- Apa hal menarik yang kamu rasakan saat melatih tubuh?
- Apa kelebihan yang ada pada tubuhmu sehingga mempermudah untuk melakukan aktivitas? (contoh: tangan saya lentur sehingga mudah membuat objek dengan tangan)
- Apa kelemahan yang ada pada tubuhmu sehingga mempersulit untuk melakukan aktivitas? (contoh: badan saya kaku sehingga sulit menirukan kucing dengan baik)
- Bagaimana caramu mengatasi kesulitan yang terjadi?
- Setelah mengalami serangkaian permainan, apakah menurutmu 'olah tubuh' penting dalam teater? Berikan alasannya.

Untuk peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh:
Jika peserta didik tertarik dengan kegiatan teater yang berbasis pada tubuh, berikan referensi bacaan, kegiatan atau topik teater yang berbasis pada tubuh. Contohnya, peserta didik bisa mempelajari *7 Level of Tension - James Lecoq, Greek Chorus*, atau dalam budaya Indonesia, peserta didik bisa melihat pertunjukkan Kecak atau Randai yang semuanya berbasis pada tubuh.

Ping Pong Pujian – (Alternatif 1)

Arahkan peserta didik untuk duduk dalam lingkaran. Dimulai dari salah satu peserta didik memberikan pujian kepada salah satu temannya.

Lalu, peserta didik yang mendapat pujian tersebut melempar pujian kepada temannya yang belum mendapat pujian. Aktivitas berlanjut hingga semua peserta didik dalam lingkaran mendapat pujian.

Gambar 1.11 Ilustrasi 'Ping Pong Pujian'

Melepaskan Energi – (Alternatif 2)

Guru dan peserta didik berada dalam lingkaran. Peserta didik menutup mata dan mengistirahatkan badannya. Guru akan membimbing peserta didik untuk mengatur nafas dan akan meminta peserta didik untuk memikirkan satu kata yang menggambarkan perasaan mereka terhadap pembelajaran di kelas hari itu. Saat menghembuskan nafas, peserta didik bersama-sama meneriakkan kata tersebut. Aktivitas ini bisa dilakukan berdiri maupun duduk.

Gambar 1.12 Ilustrasi 'Melepaskan Energi'

Catatan: Guru harus memastikan peserta didik dalam keadaan rileks sebelum arahan untuk meneriakkan sebuah kata.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Membuat Kartu Tugas

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diberi tugas untuk membuat sendiri kartu tugas yang berisi instruksi sederhana untuk permainan kelompok yang berisi 4-5 orang. Peserta didik akan diberi arahan pada lembar kegiatan peserta didik untuk memudahkan peserta didik menuliskan ide.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MEMBUAT KARTU TUGAS

TANGGAL : ____________________
NAMA PESERTA DIDIK : __________________

Peserta didik membuat instruksi dalam kartu tugas untuk permainan berkelompok yang berisi 4–5 orang. Berikut petunjuk yang dibutuhkan dalam permainan:

- Semua komunikasi melalui tubuh, tidak boleh bersuara atau berbicara.
- Informasi mengenai situasi atau tema yang harus digambarkan.
- Informasi tugas yang harus dilakukan kelompok.

Contoh:

KARTU TUGAS

Situasi: Mencari makan
Tugas:
Sekelompok kelinci berjalan mencari makan dengan satu ekor kelinci menjadi pemimpin kelompok dalam pencarian, dan satu ekor lainnya menjadi pengacau dalam perjalanan sehingga memperlambat perjalanan mereka.
Seluruh peserta didik berkomunikasi menggunakan tubuh, tidak diperbolehkan bersuara atau berbicara kepada teman kelompok selama bermain.

- - - -

KARTU TUGAS

Situasi: __________

Tugas:
____
____
____
____
____
____
____

KEGIATAN 3: BERMAIN IMAJINASI

Deskripsi singkat

Aktivitas yang ada pada kegiatan ini akan berfokus pada permainan imajinasi dan kerja ansambel guna melatih kreativitas peserta didik dalam berimajinasi, serta melatih kemampuan peserta didik bekerja dalam kelompok dan berkolaborasi. Selain itu, aktivitas-aktivitas pada kegiatan ini dapat membantu peserta didik untuk membangun rasa percaya diri, melatih kepekaan terhadap keadaan sekitar, serta membangun kesadaran peserta didik akan aturan dan pengamatan.

A. Persiapan Mengajar

- Memahami instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video rujukan.
- Mempersiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Pengantar & Pengaturan kelas

1. Guru mengingatkan peserta didik terhadap peraturan yang sudah disepakati di kelas
   dan mengulas kegiatan pada pertemuan sebelumnya.
2. Guru juga bisa menunjuk salah satu peserta didik untuk menceritakan secara ringkas
   kegiatan apa saja yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya.

Rantai Opini

Kegiatan ini berfungsi sebagai sarana berefleksi terhadap emosi yang sedang dirasakan. Ini membantu peserta didik untuk sadar dengan emosinya dan juga membantu guru untuk melihat kondisi psikis peserta didik sebelum pelajaran dimulai. Dalam kegiatan ini, peserta didik berdiri dalam lingkaran. Guru memberi aba-aba untuk peserta didik memikirkan 1 kata yang dirasakan saat itu sebelum memulai aktivitas. Peserta didik ditunjuk secara acak untuk memulai, dan peserta didik tersebut menjadi orang pertama yang menyebutkan kata, lalu dilanjutkan oleh peserta didik yang ada di sebelahnya dengan mengulang perasaan dari teman sebelumnya dan ditambahkan dengan perasaannya sendiri. Aktivitas berlanjut dengan urutan yang sama sampai seluruh orang sudah mendapat giliran.

Gambar 1.13 Ilustrasi 'Rantai Opini'

Putra memulai dengan kata "Senang"

Ani melanjutkan dengan kata "Senang, lelah"

Tina melanjutkan dengan kata "Lelah, antusias"

Setelah kegiatan ini, saatnya masuk dalam transisi menuju kegiatan inti. Guru dapat mengajak peserta didik untuk bermain salah satu dari dua kegiatan ini:

Lingkaran Alfabet (Alternatif 1)

Instruksi:

1. Peserta didik dalam lingkaran harus bekerja sama untuk mencapai huruf terakhir dari urutan alfabet.
2. Aktivitas diawali oleh guru yang akan "melempar" huruf "A" dengan cara membuat aksi melempar atau menunjuk ke seorang peserta didik secara acak.
3. Peserta didik yang mendapat lemparan harus melempar huruf selanjutnya ke teman secara acak.
4. Aktivitas berlanjut hingga dalam satu lingkaran mencapai huruf "Z"

Catatan:

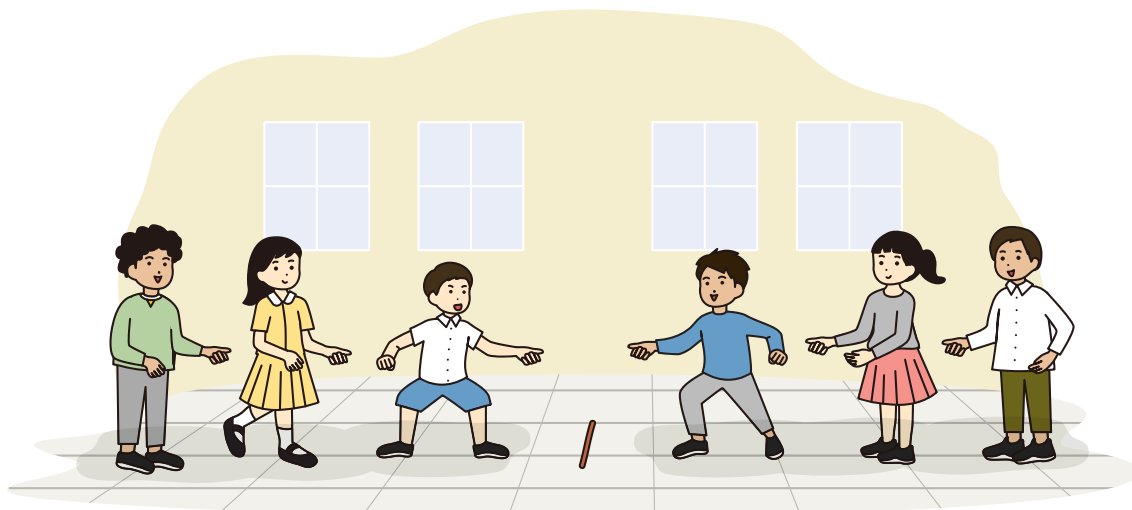
- Guru harus memastikan bahwa tempo semakin lama semakin cepat dan tidak melambat.
- Sebagai variasi, guru bisa membagi peserta didik menjadi dua kelompok dan buat aktivitas seperti kompetisi, kelompok mana yang akan selesai terlebih dahulu sampai ke alfabet terakhir.
- Guru bisa menggunakan ***stopwatch*** untuk menghitung durasi.

Tarik Tambang (Alternatif 2)

Kegiatan ini dilakukan tanpa properti sehingga guru harus menyampaikan bahwa peserta didik akan melakukan permainan tarik tambang imajiner (berpura-pura bermain tarik tambang tanpa tali).

Instruksi:

1. Peserta didik terbagi menjadi dua kelompok dan berbaris seperti orang yang akan bermain tarik tambang. Peserta didik harus berimajinasi dan berakting seolah-olah sedang bermain tarik tambang dengan tali sungguhan.
2. Setelahnya terbagi dalam kelompok, baik guru dan peserta didik membuat kesepakatan kelompok mana yang akan menang terlebih dahulu. Guru juga bisa menarasikan skenario untuk diikuti oleh para pemain, seperti misalnya:

Kelompok 1 hampir menang, tetapi kelompok 2 tidak menyerah begitu saja. Tiba-tiba, salah satu anggota kelompok 1 terjatuh, kelompok dua memimpin. Kelompok 1 berjuang sekuat tenaga, tetapi tidak berhasil. Kelompok 2 menang!

Gambar 1.14 Ilustrasi 'Tarik Tambang'

Catatan:

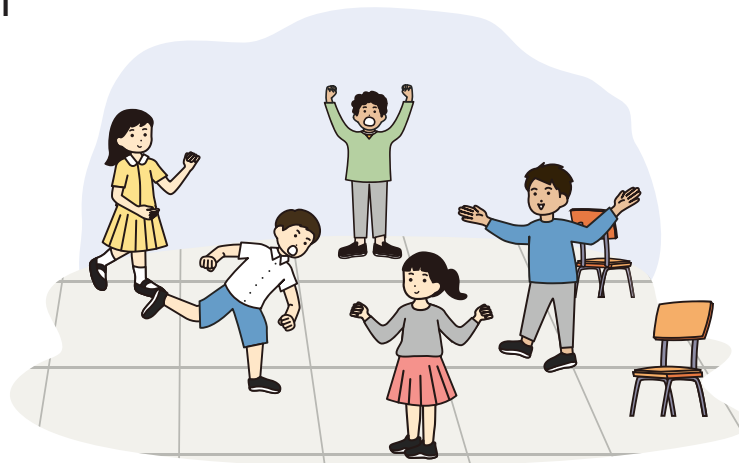
Jika peserta didik terlalu banyak, beberapa peserta didik bisa dijadikan sebagai regu sorak untuk masing-masing kelompok.

Perhatikan dan koreksi peserta didik yang sibuk dengan imajinasinya sendiri tanpa mengambil bagian dalam situasi imajiner yang sedang terjadi. Misalnya, saat kelompoknya sedang berakting menarik tali, seorang peserta didik terlihat menarik tali ke arah lain atau tidak terlihat sedang menarik tali sama sekali.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada Kegiatan 3 berfokus pada pengembangan daya imajinasi dan kreativitas berpikir peserta didik secara artistik. Lewat berbagai kesempatan untuk berimprovisasi di dalam kegiatan berkelompok, peserta didik juga akan berlatih memberikan respon yang sesuai dengan naskah atau alur cerita yang diberikan. Ada 2 alternatif kegiatan yang bisa dilakukan, sesuai dengan karakteristik dan preferensi peserta didik dalam melakukannya:

Sepak Bola Imajinasi (Alternatif 1)

Material: Bangku (untuk membatasi area yang akan digunakan untuk beraktivitas.) Area aktivitas hendaknya disesuaikan dengan jumlah peserta didik, pastikan area tidak terlalu sempit untuk beraktifitas.

Gambar 1.15 Ilustrasi 'Sepak Bola Imajinasi'

Instruksi:

1. Peserta didik dibagi menjadi 2 tim yang terdiri atas 5 orang peserta didik.
2. Selain itu, guru akan menunjuk satu orang peserta didik untuk menjadi wasit.
3. Masing-masing tim harus memilih siapa yang menjadi kapten, penjaga gawang, pemain belakang dan gelandang.
4. Dalam grup, peserta didik akan bermain sepak bola imajinasi di dalam area yang telah dibatasi. Peserta didik harus berimajinasi dan berakting seolah-olah sedang bermain menggunakan bola sungguhan.
5. Peserta didik yang menjadi wasit, bertugas untuk mengecek seluruh pergerakan dari para pemain, dan memastikan pemain tidak melakukan pelanggaran.
6. Jika terjadi pelanggaran, wasit bisa membunyikan peluit imajiner dan berwenang untuk memberi pelanggaran layaknya wasit sungguhan.
7. Satu babak berdurasi 8-10 menit. Setelah waktu habis, ganti tim dengan peserta didik yang belum berpartisipasi.
8. Peserta didik yang tidak terlibat menjadi pemain berakting sebagai suporter mewakili masing-masing tim.

Menyusun Puzzle Adegan (Alternatif 2)

Material: Gambar-gambar adegan yang di*print* dan dipotong sehingga bisa disusun menjadi *puzzle*, topi/kantong/mangkok untuk menjadi wadah gambar-gambar tersebut.

Instruksi kepada peserta didik:

1. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil yang berisi 3-4 orang.
2. Tiap kelompok mengutus 1 orang untuk menjadi ketua kelompok.
3. Setiap ketua kelompok, secara bersamaan mengambil satu potongan kertas dan membawanya ke grup. Lalu kembali mengambil satu potongan hingga selesai.
4. Jika ketua kelompok mengambil potongan yang tidak cocok, potongan tersebut harus dikembalikan ke wadahnya.
5. Anggota kelompok menyusun potongan-potongan yang diberikan ketua kelompok.
6. Kegiatan berlangsung hingga kelompok bisa menyusun *puzzle* adegannya dengan benar.
7. Setelah *puzzle* tersusun, kelompok harus membuat adegan singkat yang terinspirasi dari gambar yang didapatnya dan menampilkannya di depan kelas.

Catatan:

- Guru memastikan bahwa ketua kelompok hanya bisa mengambil satu potongan *puzzle* dalam satu sesi perjalanan.
- Guru bisa menggunakan ***stopwatch*** untuk mengontrol durasi permainan

Kegiatan Penutup

Refleksi

Minta anak untuk berkumpul dan duduk dalam lingkaran, lalu bersama-sama melakukan refleksi untuk kegiatan yang telah dijalani dengan mengisi lembar refleksi diri yang terlampir pada akhir kegiatan.

Untuk peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh:
Jika peserta didik tertarik dengan kegiatan teater yang berbasis imajinasi, guru bisa mengarahkan peserta didik untuk mempelajari teknik-teknik improvisasi untuk melatih kemampuan imajinasi dan kreativitas mereka lebih jauh lagi.

Rantai Opini

Pada penutup kegiatan, ulangi lagi aktivitas rantai opini dan tanyakan kepada peserta didik perasaan mereka setelah mengikuti pembelajaran kelas teater hari itu.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Menyusun Instruksi

Material: Lembar kegiatan peserta didik

Pada aktivitas ini, peserta didik diberi tugas untuk menyusun instruksi untuk kartu tugas kelas teater yang berbasis pada pelatihan imajinasi. Peserta didik akan diberi arahan pada lembar kegiatan peserta didik untuk memudahkan menuliskan ide.

Asesmen

Asesmen formatif yang dilakukan pada akhir Kegiatan 3 berupa catatan observasi terkait perkembangan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran selama ini. Hasil dari pengamatan tersebut ditindaklanjuti dengan menemukan peserta didik mana yang masih kurang dan perlu dibantu untuk memahami konsep dan menerapkanya serta untuk mendapatkan umpan balik atas konsep yang masih kurang dipahami atau dipraktikkan oleh peserta didik (terlihat dari kolom indikator tertentu yang banyak mendapat nilai 1).

Tabel 1.3 Tabel Observasi Perkembangan Peserta didik

Nama Peserta Didik	Memainkan peran (bergerak, berekspresi, atau bahkan berdialog) sesuai instruksi	Menirukan gerak objek atau makhluk hidup yang diamati dengan akurat	Bekerja sama dan responsif dengan anggota kelompok yang lain	Bermain dengan percaya diri	Berkomunikasi efektif lewat gerakan tubuh yang dapat dimengerti teman dan gurunya.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
dst					

Keterangan nilai: *Nilai:*
1: indikator tidak terlihat atau belum konsisten diterapkan oleh peserta didik
2: peserta didik menunjukkan indikator tersebut secara umum, meskipun belum konsisten
3: indikator tersebut sudah terlihat dengan konsisten pada peserta didik

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MENYUSUN INSTRUKSI

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Susunlah instruksi-instruksi di bawah ini menjadi instruksi yang berurutan dengan memberi nomor pada kotak benar.

Urutan	Instruksi
	Satu per satu anggota kelompok masuk ke dalam area bermain dan berakting menjadi penumpang bus.
	Tunjuk satu orang dari kelompok untuk menjadi supir bus imajinasi.
	Siapkan 5 buah bangku dan susun seperti bentuk bangku penumpang dalam bus.
	Supir bus memegang kendali pada situasi-situasi yang mempengaruhi keadaan dalam bus, contoh: ada polisi tidur, jalan menanjak, rem mendadak, dan lainnya.
	Permainan diakhiri dengan supir bus menabrak sesuatu dan seluruhnya berakting sesuai dengan situasi tersebut. Siapkan area permainan.
	Masing-masing berakting sesuai dengan peran dan tokohnya masing-masing dalam permainan dan diperbolehkan berinteraksi dengan sesama penumpang.
	Supir bus diharuskan berinteraksi dengan penumpang.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MENYUSUN INSTRUKSI

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

1. Lingkari emosi yang kamu rasakan saat bermain dalam kelompok.

BINGUNG MALU SENANG PERCAYA DIRI

2. Dalam skala 1–10, beri nilai untuk kemampuan mu bekerja sama dengan teman kelompok.

Buruk < 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 > Sangat Baik

3. Dalam skala 1–10, beri nilai untuk kemampuan mu menghargai pendapat teman dan keputusan yang diambil dalam kelompok.

Buruk < 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 > Sangat Baik

Hal yang mudah dilakukan dalam berimajinasi	Hal yang sulit dilakukan dalam berimajinasi

KEGIATAN 4: KELOMPOK BINATANG

Deskripsi Singkat

Kegiatan ini akan berfokus pada permainan kelompok dan peserta didik akan belajar membedakan permainan dengan atau tanpa aturan. Peserta didik akan belajar bahwa dalam sebuah aktivitas selalu ada aturan dan peran yang harus ditaati agar aktivitas dapat berjalan lancar. Kegiatan-kegiatan pada kegiatan ini juga dapat membantu anak melatih dan memahami berbagai respons yang muncul dari situasi saat kegiatan berlangsung.

A. Persiapan Mengajar

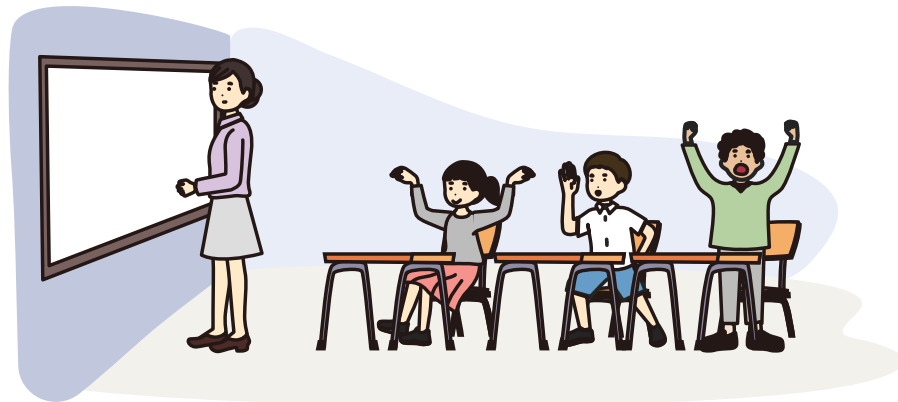
- Membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Memastikan materi dan perlengkapan yang dibutuhkan untuk aktivitas sudah tersedia dan dapat diakses oleh peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Guru mengingatkan peserta didik terhadap peraturan yang sudah disepakati di kelas dan mengulas kegiatan pada pertemuan sebelumnya. Awali kegiatan pembelajaran dengan memberikan salah satu dari dua aktivitas berikut:

Kelas Jenaka (alternatif 1)

1. Guru menunjuk satu orang peserta didik untuk berperan sebagai guru, dan peserta didik yang lainnya tetap berperan sebagai peserta didik.
2. Peserta didik yang berperan sebagai guru, berakting menyambut peserta didik dan mulai mengajar.
3. Saat sang guru (peran) memalingkan badan, peserta didik bisa berakting sangat konyol dan lincah.
4. Namun saat sang guru berbalik badan, peserta didik harus diam dan tidak melakukan gerakan apapun.
5. Apabila ada peserta didik yang terlihat oleh sang guru sedang bergerak akan mendapat konsekuensi yang disepakati bersama sebelumnya.

Gambar 1.16 Ilustrasi 'Kelas Jenaka'

Ilustrasi

"Selamat datang di kelas Bahasa Indonesia. Saya Ibu Putri. hari ini kita akan belajar tentang puisi. Mohon diperhatikan baik-baik ya".

Kalimat terakhir menjadi isyarat untuk sang guru berbalik badan seolah-olah sedang menyiapkan sesuatu. Lalu saat berbalik menghadap peserta didik, peserta didik akan diam membatu dan sang guru bisa melanjutkan "aktingnya".

Pemanasan Favorit (alternatif 2)

Guru bisa melakukan kembali pemanasan yang pernah dilakukan sebelumnya, atau guru bisa meminta pendapat peserta didik mengenai pemanasan apa yang paling mereka sukai dan sangat ingin mereka lakukan lagi

Kegiatan Inti

Kelompok Binatang – Bagian 1

Material: Kertas tugas berisi karakter binatang (masing-masing binatang bisa lebih dari satu).

Pada bagian 1 aktivitas ini, tidak ada aturan yang mengatur bagaimana anak harus menyelesaikan misi mereka. Anak diberi kebebasan dan peserta didik diperbolehkan melakukan bermacam-macam cara untuk menyelesaikan misi. Tugas guru pada aktivitas ini adalah mengamati dinamika yang terjadi pada aktivitas dan catat berbagai cara yang muncul dalam aktivitas ini, seperti: peserta didik meneriakkan nama binatangnya, peserta didik bertanya satu per satu ke temannya, dan lainnya.

Instruksi:
Masing-masing peserta didik akan diberikan kertas tugas yang berisi nama binatang dan seluruh peserta didik diberikan 2 misi, yaitu:

- Misi 1: Membentuk kelompok berdasarkan nama hewan yang sama.
- Misi 2: Jika kelompok sudah terbentuk dan sudah dipastikan semua anggota kelompok benar, masing-masing peserta didik bersuara bersama sesuai dengan hewan yang diperankan (contoh: kelompok singa mengaum, kelompok anjing menggonggong, dan lainnya.)

Setelah semua telah tergabung dalam kelompok hewan masing-masing dan menyelesaikan misi, guru akan memulai putaran yang baru dan peserta didik akan mendapat nama binatang yang baru.Kegiatan berlanjut seperti pada putaran pertama hingga guru memberi tanda selesai.

Gambar 1.17 Ilustrasi 'Kelompok Binatang'

Catatan:

- Amati kembali aktivitas peserta didik di putaran kedua, apakah ada cara baru yang muncul? atau peserta didik masih memakai cara yang sama? dan lainnya.
- Amati durasi aktivitas ini, berapa lama peserta didik mampu menyelesaikan kedua target tersebut.
- Jika aktivitas berjalan cepat, guru bisa menambahkan satu atau dua target baru.
- Guru disarankan untuk merekam kegiatan ini sehingga pada saat refleksi memudahkan anak untuk membandingkan dan menilai.

Kelompok Binatang - Bagian 2

Material: Kertas tugas berisi karakter binatang (masing-masing binatang bisa lebih dari satu.)

Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan memainkan permainan yang sama dengan kegiatan sebelumnya, namun yang membedakan adalah guru akan memberikan beberapa peraturan yang harus dipatuhi peserta didik.

Instruksi:
Masing-masing peserta didik akan diberikan kertas tugas yang berisi nama binatang. Misi yang harus diselesaikan adalah misi yang sama pada aktivitas bagian 1. Namun, peserta didik harus mematuhi peraturan yang sudah ditetapkan guru, sebagai berikut:

- Tidak diizinkan untuk memberitahu nama hewan yang mereka dapat walaupun pada kelompok hewan yang sama.
- Peserta didik tidak diizinkan berkata-kata seperti manusia. Peserta didik harus bergerak dan bersuara seperti hewan yang diperankan.
- Sebelum menyelesaikan misi 2, pastikan bahwa semua anggota kelompok adalah hewan yang sama.

Setelah semua berhasil bergabung dalam masing-masing kelompok hewan dan menyelesaikan misi, guru akan memulai putaran yang baru dan peserta didik akan mendapat nama binatang yang baru.
Kegiatan berlanjut seperti pada putaran pertama hingga guru memberi tanda selesai.

Catatan:

- Pada bagian 2 ini, guru perlu mengamati dan mencatat perubahan yang terjadi selama aktivitas berlangsung. Apa saja perbedaannya dan bandingkan dengan yang sebelumnya.
- Guru disarankan untuk merekam kegiatan ini sebagai bahan perbandingan antara hasil dari kegiatan Bagian 1 dan Bagian 2.
- Jika durasi terlalu lama pada putaran pertama, guru tidak perlu melakukan putaran yang kedua.

Penutup

Refleksi

Pada saat melakukan refleksi, seandainya guru merekam aktivitas yang berlangsung, maka guru bisa memperlihatkan rekaman aktivitas tersebut kepada peserta didik. Peserta didik diminta berefleksi secara mandiri ataupun berkelompok tentang pengalaman mereka selama melakukan kegiatan dan berdasarkan hasil dari rekaman yang ada. Bagikan lembar refleksi agar peserta didik dapat menuliskan jawabannya. Tidak lupa, berikan apresiasi atas sikap-sikap yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila yang terlihat selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Kegiatan Alternatif

Menyelesaikan Permainan

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Peserta didik diberikan lembar kegiatan yang berisi instruksi permainan yang belum selesai. Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan permainan tersebut dengan menambahkan aturan-aturan yang sesuai.

Refleksi guru:

Gambar 1.18 'Ilustrasi Fred Rogers'

"Play is often talked about as if it were a relief from serious learning. But for children, play is serious learning. Play is really the work of childhood."

Bermain seringkali dibicarakan seolah-olah itu adalah sebuah kelegaan dari pembelajaran yang serius. Tetapi bagi anak-anak, justru bermain adalah sebuah pembelajaran yang serius. Bermain itu benar-benar merupakan pekerjaan masa kecil. - Fred Rogers

Bagaimana Anda memaknai kutipan tersebut? Apa kaitannya antara pengalaman bermain ini terhadap kemampuan dan pengetahuan teater peserta didik Anda?

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MENYELESAIKAN PERMAINAN

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Selesaikanlah instruksi permainan yang ada di bawah ini dengan menambahkan instruksi dan aturan yang sesuai dengan permainan.

\- - - -

PERMAINAN KARAKTER

Instruksi:
1. Peserta didik dibagi kedalam kelompok kecil berisi 4-5 orang.
2. Setiap anggota kelompok, akan mengambil satu buah kertas berisi nama karakter.
3. Kelompok akan membuat adegan singkat yang melibatkan karakter-karakter yang didapat anggota kelompok.

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

REFLEKSI KELOMPOK BINATANG (BAGIAN 1)

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

1. Apa yang kamu rasakan saat diberi kebebasan memainkan permainan ini (tidak diberikan aturan)?

____
____
____

2. Apakah ada pengaruh aturan terhadap permainan yang kamu mainkan?

____
____
____

Hal yang mudah dilakukan pada permainan yang dibebaskan	Hal yang sulit dilakukan pada permainan yang dibebaskan

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

REFLEKSI KELOMPOK BINATANG (BAGIAN 2)

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

1. Setelah memainkan permainan ini dalam dua versi, perbedaan yang paling terlihat adalah...

____
____
____

2. Apa pengaruh aturan terhadap permainan yang kamu mainkan?

____
____
____

Hal yang mudah dilakukan pada permainan yang diberi aturan	Hal yang sulit dilakukan pada permainan yang diberi aturan

KEGIATAN 5: AYO HITUNG SAMPAI

Deskripsi Singkat

Sambil bermain, peserta didik akan menyadari dan menuliskan kembali aturan permainan yang dimainkannya. Kegiatan ini akan menghantarkan peserta didik untuk memahami pentingnya aturan dan kesadaran akan aturan dalam sebuah permainan.

A. Persiapan Mengajar

- Guru menghitung jumlah peserta didik yang hadir
- Guru mempelajari permainan "Hitung Sampai…"
- Guru menyiapkan lembar kegiatan dan pertanyaan refleksi untuk peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

1. Pengaturan Kelas

Guru mengingatkan kembali aturan dan kesepakatan bersama yang sudah dijalankan di dalam kelas.

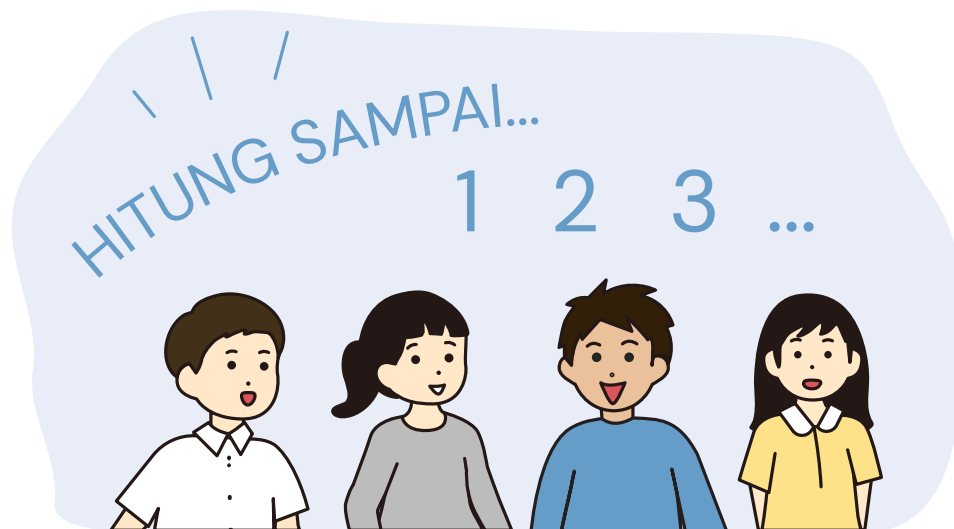
2. Bermain Aktivitas Favorit

Guru mengajak peserta didik memilih 1 aktivitas dari permainan yang pernah dimainkan di Kegiatan 1 sampai Kegiatan 4 untuk dimainkan kembali.

Kegiatan Inti

1. Hitung sampai…

Sampaikan kepada peserta didik bahwa pada aktivitas kali ini, peserta didik akan bermain sebagai sebuah grup/kelompok besar dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan.

Jelaskan aturan permainan 'Hitung sampai…" dengan bahasa yang santai, tidak perlu baku, dan langsung mensimulasikannya agar anak-anak mudah memahami permainannya (aturan permainan dapat dilihat pada lampiran). Beritahukan kepada peserta didik bahwa pada bagian terakhir dari Kegiatan 5, murid akan diminta menuliskan kembali aturan bermain 'Hitung sampai…' sehingga perlu berkonsentrasi dalam menyimak dan benar-benar mengalami permainan ini.

Gambar 1.19 Ilustrasi 'Hitung Sampai'

Setelah penjelasan dan simulasi, mulailah melakukan permainan ini bersama peserta didik:

1. Atur posisi duduk peserta didik agar melingkar dan berhadap-hadapan (tidak membelakangi pemain lain).
2. Anggota permainan ini idealnya berjumlah 10 sampai 20 orang. Jika jumlah peserta didik lebih dari 20, bagilah ke dalam 2 kelompok sama banyak.
3. Guru perlu menyebutkan judul permainan ini dengan jelas.
4. Ingatkan kepada murid bahwa sebuah kelompok dikatakan berhasil jika dapat menyebutkan angka 1 sampai ... (tergantung jumlah anggota kelompoknya) tanpa melanggar aturan yang ada seperti: tidak boleh berbarengan, satu orang menyebutkan 1 kali saja, tidak boleh janjian terlebih dulu. Contoh untuk kegiatan 3 dan 4 (dengan suara lantang),

"Selamat datang di permainan 'Hitung sampai 13'...! (jika anggota kelompok berjumlah 13 orang). Bapak ingatkan lagi bahwa tantangan kalian adalah untuk dapat menyebutkan angka 1 sampai 13 dengan lancar. Ingat, satu orang hanya boleh menyebutkan satu angka dan jika angka yang sama disebutkan oleh dua orang yang berbeda, kalian harus ulangi kembali dari angka 1." Permainan dimulai dari.... sekarang!"

5. Mainkan permainan ini sampai seluruh kelompok berhasil melakukannya atau hingga durasi aktivitas 'Hitung sampai...' telah habis (durasi total dari penjelasan sampai tahap ini adalah 15 menit).

2. Menuliskan Aturan 'Hitung sampai..."

Persilakan peserta didik kembali ke tempat duduk dan bagikan lembar kegiatan. Sambil memberikan instruksi pengerjaan, ada baiknya guru memberikan konteks terlebih dahulu. Misalnya, "Bayangkan ada temanmu di luar kota yang benar-benar tidak tahu-menahu dengan permainan "Hitung sampai 13' dan ingin belajar darimu. Dia meminta kamu menuliskan aturan permainan ini sejelas mungkin agar ia dapat belajar dan memainkan ini bersama teman-temannya di sana. Tugasmu kali ini adalah menjelaskan aturan permainan tersebut kepadanya. Untungnya, sebagian besar aturan sudah ada di dalam lembar kegiatan ini (guru menunjukkan lembar kegiatan). Kamu hanya perlu melengkapi bagian yang rumpang yang ditandai dengan tanda titik-titik."

Berikan waktu setidaknya 10 menit untuk setiap peserta didik mengerjakan secara mandiri. Guru mengumpulkan lembar kegiatan peserta didik untuk diberikan nilai. Penilaian tidak perlu diberikan dalam bentuk angka, tetapi berikan koreksi jika ada jawaban yang salah/kurang tepat dan berikan apresiasi jika jawabannya benar.

3. Bermain bebas tanpa aturan

Peserta didik diizinkan memodifikasi aturan (menghilangkan aturan atau mengganti aturan yang ada) dan mencobakan dengan aturan yang dimodifikasi. Sampai tahap ini, peserta didik dibiarkan saja memodifikasi.

Penutup

Merefleksikan pengalaman belajar

Refleksi pada Kegiatan 5 bertujuan untuk membantu peserta didik memahami keberadaan aturan dalam sebuah permainan dengan pemahaman mendasar sebagai berikut:

- Aturan penting untuk memastikan permainan berjalan dengan baik dan kolaborasi dapat terjadi.
- Aturan dan harus ditaati oleh seluruh pemain.
- Beberapa pertanyaan yang bisa diajukan:

» Mengapa peraturan itu penting?

» Setujukah kamu dengan pernyataan "Semua pemain bertanggung jawab menjalankan peraturan saat bermain?" Jelaskan alasanmu.

» Bagaimana proses kerjasama di dalam kelompok? Berjalan dengan baik atau tidak? Mengapa?

Penutup

Guru menyimpulkan pembelajaran. Jika waktunya cukup, guru berdiskusi dengan peserta didik tentang permainan daerah yang mereka ketahui dan biasa mainkan.

Refleksi Guru

1. Apakah Kegiatan 4 dan 5 berlangsung sesuai ekspektasi saya? Apa buktinya?
2. Bagian mana yang masih perlu diperbaiki dari pengajaran saya?

Kunci Jawaban Lembar Kegiatan Peserta Didik:

Aturan permainan (hitung sampai 13!)

1. Pemain duduk (melingkar). Tidak boleh membelakangi pemain lain.
2. Target dari permainan ini adalah untuk menyebutkan (angka) secara berurut sesuai jumlah anggota kelompok.
3. Satu orang hanya boleh mengucapkan sebuah angka dalam satu kali kesempatan.
4. Siapa saja boleh memulai menyebutkan angka pertama, yaitu ‘satu’.
5. Orang yang lain harus melanjutkan dengan (angka berikutnya), ‘dua’, dan seterusnya.
6. Jika dua orang atau lebih menyebutkan sebuah angka yang sama, maka kelompok tersebut harus menghitung kembali dari (awal/satu/pertama/jawaban sejenis).
7. Selama menghitung, pemain tidak boleh bertatap muka satu sama lain dan mengatur strategi khusus.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

LEMBAR KEGIATAN HITUNG SAMPAI

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Aturan permainan ______

1. Pemain duduk ______. Tidak boleh membelakangi pemain lain.
2. Target dari permainan ini adalah untuk menyebutkan _____ secara berurut sesuai jumlah anggota kelompok.
3. Satu orang hanya boleh mengucapkan sebuah angka dalam satu kali kesempatan.
4. Siapa saja boleh memulai menyebutkan angka pertama, yaitu 'satu'.
5. Orang yang lain harus melanjutkan dengan ______, 'dua', dan seterusnya.
6. Jika dua orang atau lebih menyebutkan sebuah angka yang sama, maka kelompok tersebut harus menghitung kembali dari ______
7. Selama menghitung, pemain ______ bertatap muka satu sama lain dan mengatur strategi khusus.

KEGIATAN 6: PERNAHKAH KAMU BERMAIN PERMAINAN DAERAH?

Deskripsi Singkat

Dalam kegiatan ini peserta didik belajar mengenai konsep modifikasi lewat pengalaman bermain permainan daerah dengan teman-temannya. Kegiatan 6 ini adalah fase perkenalan bagi peserta didik menuju presentasi yang akan mereka lakukan di Kegiatan 8.

A. Persiapan Mengajar

- Guru melakukan riset terhadap permainan daerah yang digemari murid atau anak-anak seumuran murid kelas 5 di sana. Guru memilih 3-4 permainan yang paling mudah untuk dimodifikasi aturan-aturannya.
- Akan sangat baik jika kegiatan ini dilakukan di lapangan atau tempat yang cukup luas agar murid dapat memainkannya dengan leluasa dan nyaman sehingga guru mungkin perlu meminjam ruangan tertentu dan memastikan situasinya (suhu ruangan, penerangan, dan kebersihan) cukup nyaman bagi murid untuk mengerjakan instruksi pembelajaran.

B. Kegiatan Pengajaran

Pengaturan Kelas

Guru mengingatkan kembali aturan dan kesepakatan bersama yang sudah dijalankan di dalam kelas, memastikan murid dalam kondisi yang fit untuk mengikuti aktivitas hari ini. Peserta didik yang kurang fit/sedang mengalami cedera diharapkan tidak terlibat langsung dan menjadi penonton saat aktivitas yang berbagi fisik dilakukan dan tetap mengerjakan aktivitas non-fisik yang diberikan.

Instruksi Untuk Guru:

1. Awali kelas dengan membawa peserta didik ke ruangan lain atau menata kelas agar lokasinya leluasa untuk bergerak.
2. Lakukan diskusi santai dengan peserta didik terkait daftar permainan daerah setempat yang mereka ketahui atau pernah mainkan.

Aktivitas favorit

Murid memilih permainan yang telah dilakukan di kegiatan-kegiatan sebelumnya untuk dimainkan kembali. Arahkan murid untuk memilih permainan yang melibatkan pergerakan tubuh (tangan dan kaki) seperti ‘Ular-ularan’, ‘Bercermin’, dsb. Guru perlu mengatur urutan permainan yang dipilih dari yang ringan hingga cukup berat secara fisik.

2.Kegiatan Inti

Gambar 1.20 Ilustrasi 'Galeri Permainan Daerah'

Galeri Permainan Daerah

Aktivitas ini dilakukan dengan konsep ***gallery walk*** dimana guru menyediakan 3-4 area permainan daerah untuk dilakukan oleh peserta didik secara berkelompok dan bergiliran sesuai durasi waktu tertentu.

Instruksi Kepada Peserta Didik:

1. Sesuai dengan jumlah permainan, siapkan kartu petunjuk di setiap area permainan agar peserta didik dengan mudah mengidentifikasi permainan yang harus dimainkan. Besar area akan menyesuaikan dengan kebutuhan luas area permainan tersebut. Pastikan satu area dengan yang lain diberi batas yang jelas agar saat peserta didik bermain, tidak terjadi tabrakan/insiden yang tidak diinginkan.
2. Bagi rata peserta didik menjadi 3-4 kelompok, sesuai dengan jumlah permainan yang akan dimainkan (jumlah permainan=jumlah kelompok)
3. Jelaskan kepada peserta didik bahwa mereka diberi kesempatan untuk memainkan sejumlah permainan daerah selama durasi tertentu. Jika mendengar

tanda (bunyi pluit, tepukan yang unik, atau bebunyian tertentu), maka kelompok yang sedang berada di sebuah area permainan bergerak searah jarum jam dan memainkan permainan berikutnya. Demikian seterusnya sampai semua area permainan selesai dikunjungi dan dimainkan.
4. Jelaskan kepada peserta didik bahwa setelah kegiatan ini, setiap kelompok harus menuliskan prosedur dan aturan permainan daerah yang mereka sudah mainkan. Guru perlu memberikan konteks yang bisa diterima peserta didik saat mengerjakannya, seperti,

“Misalkan ada teman kamu yang baru pindah ke daerah ini dan ingin bermain bersama tetapi tidak mengetahui bagaimana permainan ini dimainkan, apa yang kamu lakukan? Mengajarinya, bukan? Nah, bayangkan jika kamu hanya bisa memberitahu cara bermain dan aturan-aturannya lewat tulisan. Bagaimana kamu akan menuliskannya? Tantangan hari ini adalah membuat prosedur dan aturan tertulis dari permainan daerah yang kamu biasa mainkan! Tetapi sebelumnya, Ibu kasih kesempatan untuk kalian memainkan dulu permainannya selama beberapa menit. Gunakan kesempatan bermain untuk mengingat kembali cara bermain dan aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh para pemain agar permainan dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan”
5. Berikan durasi permainan dengan membagi waktu tersisa jumlah area untuk dikunjungi/dimainkan. Misalnya:

“waktu kita adalah 24 menit dan kita memiliki 4 area untuk dikunjungi. Itu artinya, setiap kelompok memiliki waktu enam menit untuk bermain di setiap tempat. Setelah 6 menit dan mendengar Bapak membunyikan peluit, maka berpindahlah ke area berikutnya dan lakukan hal yang sama.”

Mendokumentasikan Prosedur dan Aturan Bermain
Guru membagi secara acak permainan yang akan didokumentasikan oleh setiap kelompok. Masing-masing kelompok akan memperoleh permainan yang berbeda untuk didokumentasikan.

Setiap kelompok akan mendapatkan sebuah lembar kegiatan yang akan memandu mereka untuk menjabarkan prosedur dan aturan dari suatu permainan. Dalam kelompoknya masing-masing, peserta didik menuangkan pengalaman bermainnya dalam bentuk prosedur dan aturan bermain sesuai dengan lembar kegiatan yang diberikan oleh guru.

Sembari peserta didik mengisi lembar kegiatan bersama dengan kelompoknya, guru berkeliling kelas untuk membantu peserta didik berkoordinasi di dalam kelompoknya, mengarahkan peserta didik untuk mengisi dengan prosedur bermain dan aturan yang tepat, serta memastikan pekerjaan dapat selesai tepat waktu. Guru tidak direkomendasikan menegur peserta didik untuk setiap isian yang kurang tepat. Sebaliknya, diharapkan memberikan pertanyaan pancingan untuk membantu pemikiran kritis peserta didik. Misalnya,

"Kamu yakin tidak kelupaan menuliskan sebuah kegiatan? Coba bayangkan permainan tadi, setelah melakukan ... (sebuah kegiatan) apa yang kamu lakukan?"

Penutup

Refleksi

Setelah waktu habis dan lembar kegiatan ditempelkan atau dikumpulkan ke guru, maka saatnya melakukan refleksi. Refleksi pada Kegiatan 6 bertujuan untuk memeriksa pemahaman murid tentang pemahaman murid mengenai aturan dan respon dalam permainan. Proses refleksi bisa dilakukan secara lisan dengan pemahaman mendasar yang perlu digali sebagai berikut:

- Permainan membutuhkan prosedur dan aturan agar berlangsung baik.
- Melanggar aturan bisa menyebabkan terganggunya permainan dan berakibat tidak menyenangkan bagi diri sendiri.
- Permainan menjadi seru dan mengasyikkan jika setiap anggota merespon satu sama lain dengan baik.

Pertanyaan inkuiri yang bisa diajukan:

- Apa kesulitanmu saat menuliskan cara bermain dan aturan permainan?
- Bagaimana jika permainan tidak usah saja memiliki prosedur dan aturan? Apa akibatnya?
- Apa dampaknya jika kamu tidak bermain sesuai prosedur atau melanggar aturan?
- Respon seperti apa yang kamu harapkan dari temanmu saat bermain?
- Apakah kamu sudah melakukannya dengan dirimu sendiri saat bermain?

Penutup

Guru menyimpulkan hasil refleksi peserta didik dan menuliskannya dalam sebuah kertas untuk diingat bersama-sama (hal ini akan berguna di pertemuan berikutnya). Peserta didik diminta menempelkan lembar kegiatan yang telah diisi di salah satu bagian kelas atau menyimpannya di tempat yang aman untuk dipakai kembali di pertemuan berikutnya. Guru mengapresiasi sikap-sikap yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila yang terlihat selama proses pembelajaran berlangsung.

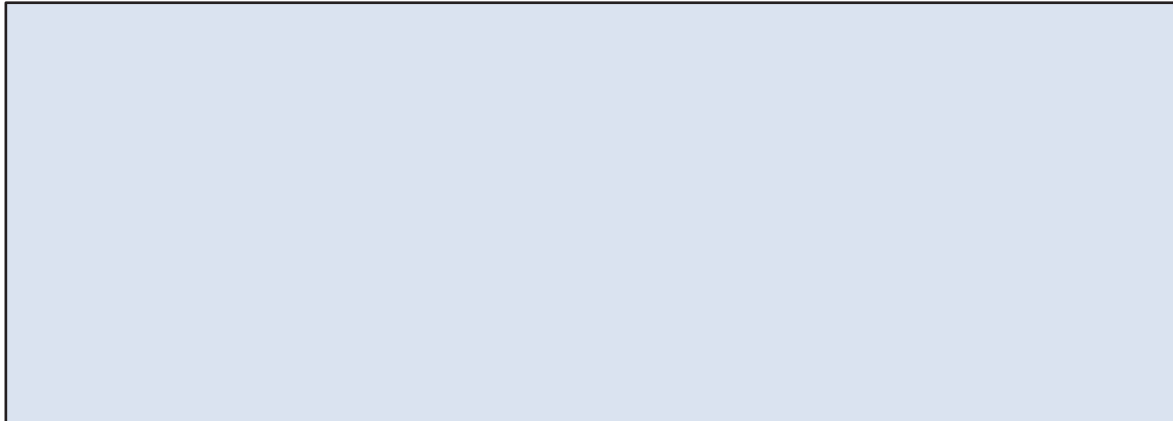
LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

LEMBAR KEGIATAN PERMAINAN DAERAH (1)

1. Anggota kelompok

2. Nama permainan

3. Berapa orang bisa memainkannya?

4. Bagaimana cara bermainnya?

5. Aturan apa yang tidak boleh dilanggar dalam permainan ini?

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

LEMBAR KEGIATAN PERMAINAN DAERAH (2)

6. Modifikasi yang dilakukan kelompok kami adalah...

7. Tujuan dari modifikasi tersebut adalah...

Pada kotak tersebut, peserta didik diminta untuk menjelaskan prosedur/aturan apa yang dimodifikasi, seperti apa modifikasi yang dilakukan, dan tujuannya. Jika peserta didik kesulitan, maka peserta didik bisa mulai dengan mengisi dalam bentuk tabel sebagai jembatan pemahaman. Akan tetapi, hasil akhirnya tetap harus berbentuk suatu kalimat utuh (perhatikan contoh) dan bukan tabel tersebut saja.

KEGIATAN 7: BISAKAH KITA MODIFIKASI PERMAINAN INI?

Deskripsi Singkat

Peserta didik dalam Kegiatan 7 akan belajar melakukan modifikasi permainan dengan menambah, mengurangi, atau mengganti aturan yang berlaku pada sebuah permainan. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengenalkan peserta didik terhadap konsep aturan dalam sebuah permainan sambil memberi ruang berkreasi kepada mereka.

A. Persiapan Mengajar

- Guru memastikan lembar kegiatan peserta didik dan simpulan guru tersedia dan mudah diakses saat pembelajaran.
- Memastikan adanya papan tulis dan spidol/media alternatif untuk guru dapat menuliskan sesuatu dengan ukuran yang cukup nyaman untuk dilihat bersama-sama.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

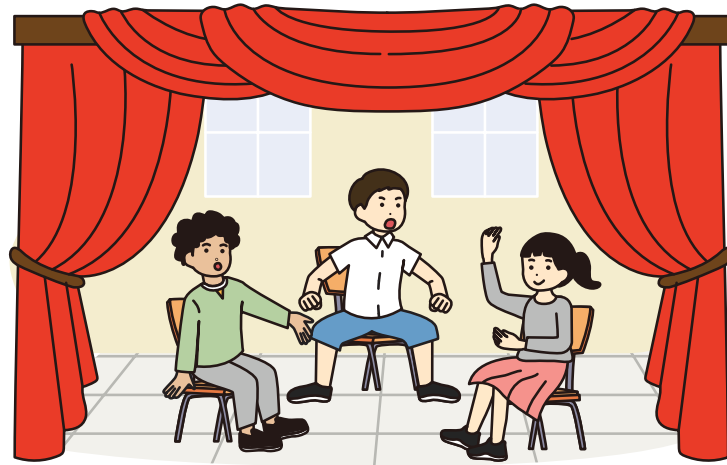
1. Pengaturan Kelas

Guru mengingatkan kembali aturan dan kesepakatan bersama yang sudah dijalankan di dalam kelas.

2. Aktivitas favorit termodifikasi

Guru mengajak peserta didik bermain sebuah aktivitas permainan drama (drama play) yang pernah mereka mainkan sebelumnya. Namun, kali ini murid harus melakukannya sambil tetap berada di tempat duduknya masing-masing. Artinya, guru perlu memodifikasi aturannya menjadi lebih sederhana agar dapat dilakukan peserta didik dari tempat duduknya. Usahakan memilih permainan yang mudah dimainkan bahkan saat dalam kondisi duduk.

3. Pengenalan 'modifikasi'

Tanya peserta didik mengenai perasaan atau pendapat mereka tentang permainan tersebut. Tanyakan apakah ada perbedaan cara bermain atau aturan dengan permainan aslinya (tergantung guru memodifikasi aturan atau prosedur bermainnya). Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan perbedaan tersebut dan guru menuliskan perbedaan tersebut dalam tabel perbandingan seperti contoh berikut:

Gambar 1.21 Ilustrasi Pengenalan Modifikasi

ASLI	MODIFIKASI
Dilakukan sambil berdiri/ berlari	**Dilakukan sambil duduk**

Pada akhir diskusi, jelaskan kembali bahwa kegiatan mengubah, menambah, atau mengurangi prosedur dan aturan tersebut dinamakan modifikasi.

Kegiatan Inti

Merencanakan modifikasi

Guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa tantangan hari ini adalah untuk memodifikasi keempat permainan daerah yang mereka sudah tuliskan prosedur dan aturan tertulisnya. Selanjutnya, bersama dengan peserta didik, guru memfasilitasi peserta didik untuk merencanakan sebuah modifikasi pada permainan daerah.

Rekomendasi kegiatannya adalah sebagai berikut:

1. Guru memulai dengan salah satu permainan daerah. Membacakan hasil prosedur dan aturan yang sudah dituliskan oleh salah satu kelompok.
2. Guru berdiskusi dengan seluruh kelas untuk berbagai kemungkinan modifikasi. Selama diskusi, guru sangat diharapkan memberikan label yang jelas kepada peserta didik tentang bentuk modifikasi yang dilakukannya, apakah mengubah, menambah, ataukah menghapus prosedur atau aturan tertentu. Misalnya pada

permainan ‘Ular-ularan’, seorang murid menyarankan agar yang menjadi kepala ularnya tidak hanya satu tetapi dua. Maka tanggapan guru yang benar adalah dengan melabeli saran tersebut dengan sebagai bentuk modifikasi ‘mengubah’: “Oh, jadi saran kamu adalah aturan yang tadinya hanya ada 1 kepala ular diubah menjadi 2 kepala ular, yah?” Hindari penggunaan terminologi yang rancu seperti “Oh, jadi aturan kepala ularnya disesuaikan ulang dari satu jadi dua kepala yah? atau pernyataan yang kurang jelas seperti, “Oh, jadi kepala ularnya tidak hanya satu tetapi jadi dua, yah?”

3. Jika telah ada kesepakatan, maka guru membuat tabel perbandingan seperti yang sebelumnya dilakukan, kali ini dengan menambahkan bentuk modifikasinya.

Gambar 1.22 Ilustrasi ‘Merencanakan Modifikasi’

Tabel 1.4 Contoh Tabel Perbandingan Peraturan permainan asli dan modifikasi

ASLI	MODIFIKASI
1 orang menjadi kepala ular	**Diubah/diganti menjadi boleh dua orang yang menjadi kepala ular.**
Bermain sambil berdiri dan memegang bahu	**Aturannya ditambah dengan harus menjadi ular sambil berjongkok dan bernyanyi.**
Bermain sambil berdiri dan memegang bahu	**Peraturan harus memegang bahu dihapus/dihilangkan, pemain tidak harus memegang bahu temannya jika temannya merasa geli.**

4. Kegiatan tersebut diulangi untuk seluruh permainan daerah yang hendak dimodifikasi sampai didapatkan tabel sejumlah permainan yang dimodifikasi tersebut.

Tips: Selama proses ini, peserta didik bisa jadi akan segera bosan dan kehilangan konsentrasi. Mintalah peserta didik yang aktif dan suka bergerak untuk maju dan mensimulasikan bentuk modifikasi yang dilakukan. Libatkan juga seluruh kelas untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan meminta mereka memberikan *vote* dengan cara yang unik untuk menyatakan persetujuan atau ketidaksetujuannya atas ide yang diutarakan.

Bermain dengan prosedur/aturan modifikasi

Saatnya uji coba! Mintalah setiap kelompok yang permainan daerahnya sudah dimodifikasi untuk menguji coba dengan sesama kelompoknya. Setiap kelompok melakukannya secara bersamaan. Guru memantau proses ini secara dan menanyakan kepada setiap kelompok: (1) Bagaimana tanggapan mereka terhadap permainan ini setelah dimodifikasi? (2) Apakah kelompok mereka ingin mengganti prosedur/aturan yang sudah dimodifikasi dengan bentuk modifikasi yang lain? Jika kelompok tersebut menjawab "ya" untuk pertanyaan nomor (2), maka kelompok tersebut harus berdiskusi untuk menentukan modifikasinya, kemudian menguji coba modifikasi mereka sampai sesuai dengan keinginan mereka.

Merumuskan prosedur/aturan modifikasi

Kegiatan terakhir adalah menuliskan hasil dari bentuk modifikasi yang telah disepakati ke dalam lembar kegiatan peserta didik.

Penutup

Refleksi

Refleksi pada Kegiatan 7 dilakukan secara lisan saja dengan pemahaman mendasar yang perlu digali sebagai berikut:

- Permainan dapat dimodifikasi dengan mengubah prosedur/cara bermain, melonggarkan aturan, dan menambah/menghapuskan aturan.
- Modifikasi dilakukan oleh para pemain dengan tujuan tertentu
- Pertanyaan inkuiri yang bisa diajukan:

» Siapa yang terlibat/berinisiatif untuk memodifikasi sebuah permainan?
» Apa tujuannya sebuah permainan dimodifikasi?
» Modifikasi dilakukan dalam 3 bentuk, masih ingatkah kamu apa saja itu?
» Bagaimana perasaanmu memainkan permainan yang kalian modifikasi?
» Mana yang lebih kamu sukai: versi asli atau yang sudah dimodifikasi?
» Bagian mana yang paling mengasyikkan dari permainan daerah yang kamu mainkan?

Refleksi Guru

1. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
2. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

Penutup

Guru menyampaikan bahwa pada kegiatan 8, setiap kelompok akan diminta mempresentasikan secara santai dan sederhana permainan daerah yang telah mereka modifikasi di depan teman-temannya. Untuk itu, guru memberikan waktu tersisa untuk setiap kelompok membiasakan diri dengan permainan yang telah mereka modifikasi dan berlatih menjelaskan bentuk modifikasi yang dilakukan.

KEGIATAN 8: PRESENTASIKAN PERMAINANMU

Deskripsi singkat

Kegiatan 8 adalah kegiatan terakhir dalam unit ini. Peserta didik menampilkan hasil dari proses belajar mereka mengenai aturan dan respon di dalam permainan lewat presentasi di depan kelas mengenai permainan daerah yang mereka modifikasi.

A. Persiapan Mengajar

- Guru sudah memiliki referensi lengkap (dalam bentuk catatan pengamatan / rekaman) mengenai permainan modifikasi setiap peserta didik
- Guru bisa mendesain ruang kelas menjadi seperti semacam aula pertunjukan/ teater, atau bisa mengajak peserta didik ke luar kelas, seperti lapangan atau (jika ada) amfiteater sekolah.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

1. Peraturan Kelas

Peserta didik duduk dalam kelompok. Guru mengingatkan kembali aturan dan kesepakatan bersama yang sudah dijalankan, terutama mengenai sikap apresiatif dalam memperhatikan dan komitmen untuk melakukan yang terbaik.

2. Penjelasan penilaian

Guru mengulas kembali bagaimana presentasi hari ini akan dinilai, yaitu; aspek apa saja yang akan diperhatikan oleh guru dan bagaimana ekspektasi, serta standar pencapaian minimal guru. Jika diperlukan, guru dan peserta didik sama-sama membuka rubrik (secara cetak maupun melalui platform digital) untuk kembali mengingat aspek-aspek yang akan dinilai.

3. Sentuhan akhir

Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk melakukan pemantapan penampilan untuk terakhir kalinya selama 10 menit. Guru memberitahu bahwa saat presentasi dimulai, peserta didik duduk secara bebas dan tidak boleh berkelompok untuk mencegah kelompok berdiskusi mengenai performa mereka dan fokus untuk mengamati dan mengapresiasi kelompok lain yang mempresentasikan modifikasi permainan mereka.

Kegiatan Inti

Prosedur Presentasi

Guru menjelaskan prosedur pelaksanaan presentasi kepada peserta didik. Upayakan menciptakan suasana presentasi yang cair tanpa tekanan untuk peserta didik.

Setiap kelompok diberikan waktu 7-10 menit untuk mempresentasikan permainan modifikasinya dengan urutan sebagai berikut:

- Menjelaskan aturan permainan asli/orisinal
- Menjelaskan modifikasi yang dilakukan sembari melakukan simulasi.
- Menerima apresiasi masukan dari teman-temannya.
- Peserta didik bisa bertanya kapanpun jika merasa kurang memahami penjelasan yang diberikan oleh kelompok yang sedang presentasi.
- Peserta didik dipersilakan memberikan apresiasi dan masukan* atas presentasi kelompok lain dengan bahasa yang santun setelah simulasi selesai.
- Penonton wajib menjaga suasana presentasi agar kondusif (tidak ribut dan berkonsentrasi) dan suportif (tidak menjatuhkan dan memberikan semangat).

Catatan: Apresiasi dan masukan dapat diberikan dengan berbagai cara, tergantung pada karakteristik kelas dan ketersediaan waktu. Untuk kelas yang sudah terbiasa mengemukakan pendapat di depan umum dan/atau waktunya tersedia cukup banyak, bisa dilakukan secara lisan dan publik, di depan teman-teman yang lain. Jika waktunya sempit dan/atau peserta didik di kelas belum terbiasa mengemukakan pendapat di depan umum, modelnya bisa diganti dengan menuliskan apresiasi dan masukan secara tertulis. Tulisan ini kemudian dikumpulkan dan diserahkan kepada kelompok yang sedang presentasi atau bisa juga ditempelkan di punggung anggota kelompok yang presentasi (jika menggunakan *post-it)*.

Presentasi Peserta Didik

Peserta didik melakukan presentasi secara bergiliran.

Penutup

Refleksi

Refleksi pada Kegiatan 8 bertujuan untuk memunculkan kesadaran peserta didik sebagai penonton yang apresiatif dan penampil yang percaya diri dan memiliki kesiapan. Oleh sebab itu, pertanyaan yang diberikan lebih menggali kepada

penampilan saat presentasi dibandingkan dengan konten permainan itu sendiri (refleksi mengenai permainan daerah sudah dilakukan pada Kegiatan 6 dan 7).

Beberapa pemahaman dasar yang perlu digali dari refleksi kali ini adalah:

- Presentasi akan berlangsung dengan baik jika kelompoknya siap. Pertunjukan pun demikian: akan berlangsung dengan baik jika pemain dan tim yang terlibat memiliki kesiapan.
- Penonton yang apresiatif dan suportif memberi dukungan kepada presenter untuk melakukan presentasi dengan maksimal.

Pertanyaan inkuiri yang bisa diajukan:

- Permainan modifikasi mana yang menjadi favoritmu? Mengapa?
- Kelompok mana yang paling baik presentasinya? Mengapa?
- Seperti halnya presentasi barusan, apakah kesiapan pemain adalah faktor yang penting untuk keberhasilan sebuah pertunjukan? Mengapa?
- Bagaimana perasaanmu saat tampil di depan temanmu?
- Apa yang perlu diperbaiki dari presentasi kelompokmu?
- Apa yang sudah baik dari presentasimu?
- Siapa penonton yang paling kamu sukai sikapnya? Mengapa?
- Menurut pendapatmu, seperti apa sikap penonton presentasi/penonton pertunjukan yang baik?

Penutup

Guru memberikan apresiasi untuk hal positif dari setiap presentasi. Guru menyimpulkan secara singkat apa yang sudah dipelajari di unit ini, berangkat dari hasil refleksi peserta didik di setiap kegiatan. Guru mengapresiasi sikap-sikap yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila yang terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Jika masih ada waktu, guru bisa meminta ide, saran, dan masukan dari peserta didik terkait cara pengajaran guru dan pembelajaran yang sudah dialami mereka.

ASESMEN

Tabel 1.7 Asesmen

TP	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (60-80)	Melebihi Ekspektasi (81-100)
A2.1 Mengurutkan langkah – langkah dalam permainan daerah E1.1 Memodifikasi aturan dalam permainan daerah	• Saya memainkan permainan daerah dengan cara yang berbeda tetapi tidak mampu menyebutkan aturan mana yang saya ganti/ modifikasi.	• Saya memodifikasi sebuah aturan dalam permainan daerah yang saya pilih. • Saya menjelaskan alasan yang konkrit atas modifikasi aturan yang tim kami buat.	• Saya membuat lebih dari 1 modifikasi. • Saya menjelaskan dengan perinci aturan yang tim saya modifikasi.
E1.2 Bekerja kolaboratif dengan tim	• Saya tidak dapat menyebutkan dengan jelas peran dan tugas saya. • Saya tidak melaksanakan tanggung jawab saya di dalam kelompok dengan baik.	• Saya mengetahui peran dan tugas saya. • Saya mengerjakan tugas saya dengan bertanggung jawab.	• Saya memahami peran dan tugas saya. • Saya memimpin kelompok atau memberikan kontribusi yang signifikan dalam kelompok.
A3.1 Mengem-bangkan gerak tubuh ber-dasar pada aturan dan instruksi sederhana C1.1 Mampu menceritakan kembali pengalaman bermain sebuah permainan daerah	• Saya ragu-ragu atau terkadang melupakan aturan yang tim saya modifikasi pada saat simulasi.	• Saya dapat menjelaskan aturan dari permainan ini menggunakan bahasa sehari-hari. • Saya terlibat dalam simulasi modifikasi aturan yang tim saya ciptakan.	• Saya mampu menjelaskan aturan dari permainan ini dengan lancar dan jelas. • Saya terlibat dalam simulasi utuh permainan yang saya modifikasi aturannya.

Refleksi Guru

1. Langkah keberapakah yang paling berkesan untuk saya? Mengapa?
2. Pada langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
3. Apa masukan atau pengetahuan yang paling dominan dipelajari peserta didik saya selama unit ini berlangsung?

PENILAIAN

Berikut ini adalah daftar penilaian yang dilakukan sepanjang Unit 1 untuk digunakan sebagai referensi:

Tabel 1.8 Daftar Penilaian

PERIODE PENILAIAN	NAMA ASESMEN	KETERANGAN
Kegiatan 1	Observasi Awal Kemampuan Peserta Didik	Skala dikotomi dengan catatan anekdotal
Kegiatan 3	Observasi Perkembangan Peserta Didik	Daftar periksa
Kegiatan 5	Pemahaman Terhadap Aturan Permainan	Skala dikotomi
Kegiatan 7	Catatan Perkembangan Pemahaman Terhadap Aturan Permainan	Daftar periksa
Kegiatan 8	Presentasi Permainan Modifikasi	Rubrik

Model penilaian yang dapat dilakukan di dalam unit ini mencakup beberapa cara, yaitu

1. Skala Dikotomi (Ya/Tidak)

Bentuk penilaian ini sering digunakan untuk merekam pencapaian peserta didik terhadap kriteria tertentu (umumnya terkait dengan capaian pembelajaran). Adapun terbagi dalam dua kategori, yaitu: memenuhi ekspektasi ('ya') dan tidak memenuhi ekspektasi ('tidak').

Pengembangan dari penggunaan skala dikotomi terlihat dalam beberapa bentuk, seperti:

2. Tabel Observasi

Tabel 1.9 Tabel Observasi

Peserta Didik	Indikator			Catatan Khusus (jika ada)
	Indikator 1	Indikator 2	Indikator	
[Nama peserta didik 1]	Ya	Ya	Ya	[diisi dengan praktik yang dari peserta didik yang telah mencapai standar]
[Nama peserta didik 2]	Ya atau Tidak	Ya atau Tidak	Ya atau Tidak	[catatan khusus dari guru]
dst				

Daftar Periksa (*Checklist*)
Daftar periksa pada unit 1 digunakan ketika guru merekam hasil belajar peserta didik dan menggolongkannya ke dalam kategori sederhana seperti "sudah memenuhi ekspektasi" dan "Belum memenuhi ekspektasi".

Contoh:

Aktivitas: Langkah 6 - Lembar kegiatan Permainan Daerah

Tabel 1.10 Contoh

Nama Peserta Didik	Jawaban Benar	
	0-4	5-7
Peserta Didik 1	V	
Peserta Didik 2		V
Peserta Didik 3		V
dst		

Catatan: Tujuan checklist adalah untuk merekam kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali pengalaman bermain permainan daerah dan mengenali aturan yang berlaku. Penilaian ini dapat dilakukan ketika peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar. Penilaian dengan daftar periksa lebih difungsikan untuk merekam perkembangan peserta didik daripada sebagai sebuah pengukuran untuk penilaian.

Rubrik
Digunakan untuk menilai hasil presentasi dan modifikasi permainan daerah pada Langkah 8. Tingkat pencapaian dikategorikan menjadi 3 predikat, yaitu: 'Mulai Berkembang', 'Berkembang', dan 'Sangat Berkembang'.

Tabel 1.11 Rubrik

TP	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (60-80)	Sangat Berkembang (80-100)
A3.1 Mengembangkan gerak tubuh berdasar pada aturan dan instruksi sederhana. B1.1 Menceritakan situasi imajinatif. B3.1 Menirukan gerakan makhluk hidup yang diamati. C1.1 Mampu mendeskripsikan urutan gerak permainan kelompok D2.1 Memahami bahwa bermain membutuhkan olah tubuh dan aturan. E1.1 Memodifikasi aturan dalam permainan daerah E1.2 Bekerja kolaboratif dengan tim	• Saya belum bisa menggerakkan tubuh mengikuti instruksi. • Saya belum bisa menceritakan imajinasi yang saya miliki. • Saya belum bisa menirukan gerakan makhluk hidup sesuai dengan hasil pengamatan. • Saya kesulitan untuk mengurutkan gerakan pada permainan kelompok. • Saya belum mengerti fungsi olah tubuh dan aturan dalam teater. • Saya kesulitan untuk menambahkan aturan baru dalam permainan daerah. • Saya kesulitan untuk bekerja sama dalam tim. • Saya kesulitan memberikan ide dan mengambil inisiatif dalam kerja tim.	• Saya mulai bisa menggerakkan sebagian tubuh berdasarkan instruksi yang diberikan. • Saya mulai bisa menirukan beberapa gerakan makhluk hidup sesuai dengan hasil pengamatan. • Saya bisa menjelaskan urutan gerakan permainan kelompok. • Saya memahami fungsi olah tubuh dan aturan dalam teater melalui permainan yang saya alami. • Saya bisa menambahkan beberapa aturan dalam permainan daerah. • Saya bisa bekerja sama dalam tim. • Saya bisa memberikan beberapa ide dalam kerja tim.	• Saya mampu menggerakkan seluruh tubuh mengikuti instruksi dengan luwes. • Saya bisa menceritakan dengan baik imajinasi yang saya miliki dan menuangkannya dalam aksi. • Saya mampu menjelaskan urutan gerakan permainan kelompok dengan detail. • Saya paham fungsi olah tubuh serta aturan dalam teater dan bisa memaksimalkannya dalam aksi. • Saya mampu menambahkan berbagai aturan baru untuk memodifikasi permainan daerah. • Saya mampu bekerja sama dalam tim dan memahami peran saya dalam tim. • Saya percaya diri untuk menyampaikan ide dalam kerja tim.

Penjelasan langkah penentuan Rentang Predikat:

Tabel 1.12 Rentang Predikat

LANGKAH		PENERAPAN
1.	Menentukan KKM untuk pembelajaran Seni Teater kelas 5 Catatan: penentuan KKM disesuaikan dengan kebijakan sekolah tanpa bertentangan dengan Pedoman Penentuan KKM yang berlaku.	Misalnya: **60**
2.	Menentukan panjang interval untuk setiap kelompok dengan rumus: $\text{Panjang Interval} = \frac{\text{Nilai maksimum} - \text{KKM}}{\text{Jumlah predikat} - 1}$	$\text{Panjang Interval} = \frac{100-60}{3-1} = \frac{40}{2} = 20$ *Berarti, panjang Interval untuk setiap predikat adalah 20*
3.	Merumuskan Rentang untuk 3 Predikat: Predikat 1 $<$ KKM KKM $\leq$ Predikat 2 $\leq$ (KKM + rentang) KKM $<$ Predikat 3 $\leq$ 100	Rentang Predikat: Mulai Berkembang: <60 Berkembang: 60-80 Sangat Berkembangi: 81-100

Catatan anekdotal

Catatan anekdotal digunakan untuk mencatat pencapaian khusus atau perkembangan tertentu pada saat peserta didik bermain dan berlatih. Misalnya pada saat bermain sepakbola imajinatif atau saat berefleksi dengan guru di akhir pelajaran. Hal-hal yang dicatat harus terkait dengan tujuan pembelajaran di unit ini. Contoh:

Aktivitas: Langkah 3 - Bermain Sepakbola Imajinatif

Tabel 1.13 Aktivitas

Nama Peserta Didik	Catatan
Peserta Didik 1	Terlihat aktif dan sungguh-sungguh saat bermain. Memberikan respons yang cepat dan tepat terhadap situasi saat gawangnya kebobolan
Peserta Didik 4	Menunjukkan pemahaman terhadap pentingnya aturan untuk ditaati ketika yang bersangkutan pada saat refleksi mengatakan "Saya rasa kalau kita tidak taat dengan aturan, permainannya tidak jadi seru karena berantakan".
Peserta Didik 23	Terlihat tidak serius dan kesulitan menggerakkan tubuhnya dalam merespon situasi selama bermain

Lembar Kegiatan Peserta Didik

- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Mengamati Teman
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Menirukan Lingkungan Sekitar
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Mengamati Tokoh Fillm
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Membuat Kartu Tugas
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Menyusun Kartu Tugas
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Menyelesaikan Permainan
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Permainan Daerah dan Modifikasinya

BAHAN BACAAN GURU

Mimesis & Pantomim

Apa itu Mimesis?

Mimesis berasal dari kata bahasa Yunani yang berarti “imitasi”. Menurut KBBI, Mimesis adalah tiruan perilaku atau peristiwa antar manusia. Dalam konteks teater, mimesis merupakan proses peniruan. Biasanya konsep mimesis atau meniru, digunakan sebagai bagian dari latihan dasar keaktoran untuk mengasah kemampuan mengamati dan menganalisis para aktor.

Apa itu Pantomim?

Pantomim adalah salah satu bentuk pertunjukan drama tanpa menggunakan kata-kata, dimana fokus permainan hanya pada gerak tubuh serta mimik dan ekspresi wajah untuk mengkomunikasikan cerita yang dimainkan (seringkali diiringi dengan musik). Pantomim sering digunakan juga sebagai dasar pelatihan keaktoran karena pantomim dapat melatih dasar-dasar keterampilan yang dibutuhkan oleh aktor yaitu gerak tubuh dan ekspresi. Teknik pantomim berdasar pada kegiatan yang dilakukan manusia secara fisik sebagai respons terhadap rangsangan emosi, orang lain, dan objek yang ada di sekitarnya.

Pantomim telah menghibur penonton sejak berabad-abad silam. Salah satu tokoh dunia yang menjadi maestro dalam bidang pantomim adalah Charlie Chaplin.

Tiga Aturan Dasar Pantomim

1. Berlebihan: gerakan tubuh yang diciptakan besar dan berlebihan (*exaggerated*).
2. Konsisten: gerakan dilakukan secara berulang baik dari segi ukuran, bentuk dan lokasi.
3. Sederhana: gerakan berasal dari hal sederhana dan dari kegiatan sehari-hari.

Contoh-contoh penampilan pantomim dapat dilihat pada video-video *Youtube* berikut:

- Carloz Martinez - The Little Ball
- ET The Mime - The Car
- Dhawal - At Railway Station

BAHAN BACAAN GURU

Mengajarkan Imajinasi

Mengapa imajinasi penting?
Imajinasi sejatinya adalah dunia yang sangat dekat dengan peserta didik. Seiring semakin berkembangnya kemampuan literasi (membaca, memahami cerita, berbicara, menghitung, dsb) peserta didik, maka pikirannya akan semakin mahir dalam merangkai berbagai kemungkinan peristiwa dan skenario yang dapat terjadi. Boleh dikatakan, semakin banyak asupan informasi baru yang diterima oleh seseorang, semakin kaya pula bekal imajinasinya.

Imajinasi memiliki peran yang sangat penting di dalam berkesenian. “Seni adalah produk dari imajinasi,” ujar Stanislavski, seniman teater legendaris dari Rusia. Seni sangat lekat dengan keindahan dan keunikan yang seringkali ditemukan pada hal-hal yang sifatnya tidak biasa, tidak umum, atau unik. Seorang seniman yang mampu berimajinasi akan mampu menciptakan karya-karya orisinil yang indah (dapat dinikmati), baru, dan seringkali tidak terpikir oleh kebanyakan orang.

Begitu pula dalam seni teater. Henri Gheon pernah berkata bahwa, “Imajinasi adalah kunci dari teater”. Ketika seorang guru mampu merangsang peserta didiknya untuk berimajinasi, maka ia sedang menyediakan jalan bagi peserta didiknya untuk berpetualang, menikmati, dan mendapat pengalaman bermakna dari seni teater.

Stimulus: tahap awal dalam mengembangkan imajinasi peserta didik
Seperti yang sebelumnya dikatakan, bahwa imajinasi sudah ada dan terus berkembang secara natural pada diri peserta didik seiring perkembangan fisik dan mentalnya. Ini berarti pelajaran Seni Teater seharusnya lebih bertujuan untuk menstimulasi, mengarahkan, dan terus mengasah kemampuan imajinasi anak, daripada hanya ‘sekadar’ memunculkannya.

Stimulasi berarti memberikan rangsangan. Kegiatan stimulasi dapat dilakukan dengan beragam cara. Salah satunya adalah dengan metode bertanya. Ajaklah peserta didik membayangkan dirinya ada di sebuah situasi dan tanyakan berbagai hal tentang dunia yang sedang ia bayangkan. Pertanyaan seperti, “Apa yang kamu lihat?”, “Bagaimana bunyinya?”, “Seperti apa rasanya?”, “Apakah saat itu siang atau malam?”, “Apa warnanya”, dsb. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berguna untuk merangsang otak untuk terus ‘membangun’ dunia yang lebih jelas dan lengkap di dalam pikiran anak.
Stimulasi juga bisa berarti memberikan dorongan moral kepada peserta didik. Seringkali peserta didik menjadi takut atau tidak berimajinasi karena tekanan

sosial yang justru datang dari orang dewasa. Mengatakan, "Ah, kamu itu menghayal. Mana ada monster berkaki tiga?" memang terdengar masuk akal bagi orang dewasa, tetapi justru menghambat kemampuan otak dalam menciptakan hal baru. Jika terus menerus terjadi, membuat peserta didik menjadi tidak percaya diri. Sebaliknya, imajinasi berkembang justru ketika guru memberikan respons yang positif. "Wah, monster berkaki tiga! Baru kali ini Ibu dengar. Coba, ceritakan seperti apa monster tersebut. Coba gambarkan seperti apa monster tersebut. Kamu mau memperagakan seperti apa monster berkaki tiga jika sedang berjalan?"

Dalam menstimulasi imajinasi peserta didik, sangat penting seorang guru untuk mendengarkan tanpa menghakimi. Pada tahap stimulasi, bermain imajinasi bukanlah tentang seberapa masuk akal pernyataannya, tetapi seberapa mampu peserta didik mengkomunikasikan (menceritakan, menuliskan, menggambarkan, atau memeragakannya) itu kepada orang lain.

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Apa itu Pantomim?

Menurut KBBI, Pantomim adalah pertunjukan drama tanpa kata-kata yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah (biasanya diiringi musik). Pantomim biasanya dijadikan sebagai dasar pelatihan keaktoran karena fokus pada penggunaan gestur, ekspresi wajah dan gerakan-gerakan tubuh untuk menggambarkan karakter.

3 Aturan dasar Pantomim

- Berlebihan: lakukan gerakan besar dan dengan berlebihan.
- Konsisten: lakukan gerakan atau aksi dengan cara yang sama dan berulang baik dari segi ukuran, bentuk, dan lokasi.
- Sederhana: buat gerakan atau aksi yang bermula dari hal sederhana dan hindari untuk membuat aksi yang sulit.

Tips melakukan Pantomim

1. Gunakan imajinasimu untuk mengekspresikan emosi dan perasaan karakter.
2. Tubuh dalam keadaan rileks dan gunakan seluruh tubuh dalam berekspresi.
3. Maksimalkan ekspresi wajah. Gunakan mata, mulut, dahi, dan bagian wajah lainnya dalam menunjukkan emosi.
4. Gestur yang kuat: gerakan yang natural tetapi besar dan jelas.
5. Amati diri sendiri dan orang lain.
6. Gunakan imajinasimu untuk menciptakan karakter dan situasi.

KARTU TUGAS SITUASI

Bisa digunakan untuk kegiatan: **Merangkai Adegan**

SORE HARI DI TAMAN

MALAM HARI DI HUTAN

SIANG HARI DI PANTAI

SIANG HARI DI PANTAI

SUASANA SEKOLAH DI PAGI HARI

HIRUK PIKUK PASAR

SUASANA PUSKESMAS

SUASANA SEKOLAH DI PAGI HARI

SUASANA WARUNG JAJANAN FAVORIT

BERMAIN DI SUNGAI

KARTU TUGAS OBJEK

Bisa digunakan untuk kegiatan: **Pesan Berantai**

KARTU KARAKTER BINATANG

Bisa digunakan untuk kegiatan: **Kelompok Binatang**

KUCING	KUCING	KUCING
GAJAH	GAJAH	GAJAH
SINGA	SINGA	SINGA
ANJING	ANJING	ANJING
SAPI	SAPI	SAPI
SERIGALA	SERIGALA	SERIGALA
AYAM	AYAM	AYAM
BEBEK	BEBEK	BEBEK
KAMBING	KAMBING	KAMBING
KUDA	KUDA	KUDA

KATA KUNCI

Adegan	Bagian kecil atau sebagian dari keseluruhan pertunjukan drama atau teater.
Ansambel	Bersama-sama; berkelompok.
Emosi	Perasaan atau reaksi psikologis maupun fisiologis terhadap seseorang, keadaan, atau peristiwa.
Interaksi	Tindakan atau hubungan antara dua karakter atau lebih.
Mimesis	Proses peniruan perilaku atau peristiwa antar manusia.
Pantomim	Pertunjukan drama tanpa kata-kata yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah (biasanya diiringi musik).

Referensi Bacaan

Chiert, J. & Hunsberger, B., 2004. All You Need To Teach Drama. South Yarra, Vic.: Macmillan Education Australia.

Blaxland, W. & Texidor, D., 2004. Ready To Go Drama. Glebe, N.S.W.: Blake Education.

Spolin, Viola., Theater Games for the Classroom. Northwestern University Press, 1986.

"Games For Younger Students." Drama Notebook, 13 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/games/games-for-younger-students/.

"Beginning Acting For Younger Students." Drama Notebook, 13 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/teach-drama-to-kids/beginning-acting/.

"46 Drama Games and Activities." Drama Trunk. 13 September 2020, www.teacherspayteachers.com/Product/Drama-Games-and-Activities-for-Primary-Elementary-2317928/.

Farmer, David. "Count To 20." Drama Resource, 14 November 2020, dramaresource.com/count-to-20/.

UNIT 2

Bermain Peran

ALOKASI WAKTU

16 Jam Pembelajaran
8 Kegiatan / Pertemuan

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang perannya
- Melibatkan diri dalam situasi rekaan mengandalkan beberapa stimulus dan rangsangan
- Bergerak mengikuti situasi di dalam cerita
- Menirukan sosok lewat karakter, vokal, dan gestur
- Memahami *blocking* dan penerapannya di atas panggung
- Menjelaskan emosi-emosi yang ditunjukkan oleh tokoh/sosok tertentu
- Mengkomunikasikan ide lewat kegiatan manipulasi properti
- Mengeksplorasi properti sesuai fungsi dan bentuknya
- Menampilkan pertunjukan singkat dengan dialog sederhana

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021

Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas V

Penulis: Elia Yovan Chandra dan Mutiara Fallahdani

ISBN 978-602-244-701-6

DESKRIPSI UNIT

Dalam Unit 2, peserta didik akan belajar memaksimalkan penggunaan tubuh dan suara untuk bermain peran. Peserta didik juga belajar untuk menggunakan imajinasi dalam berbagai bentuk permainan.

Keluaran akhir dari unit ini adalah sebuah pertunjukan singkat dan sederhana yang diambil dari cerita rakyat atau legenda nusantara. Unit ini diharapkan mampu melatih pemahaman dan keterampilan terhadap dasar-dasar teknik keaktoran yang perlu dimiliki peserta didik, serta diharapkan mampu mempersiapkan peserta didik untuk pertunjukan-pertunjukan pada unit setelahnya.

KEGIATAN 1: REKA ADEGAN

Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik belajar untuk memahami dinamika tampil dalam kelompok, memahami reaksi dan ekspresi diri sendiri dan lawan main, serta merespon rekan main dengan tepat.

A. Persiapan Mengajar

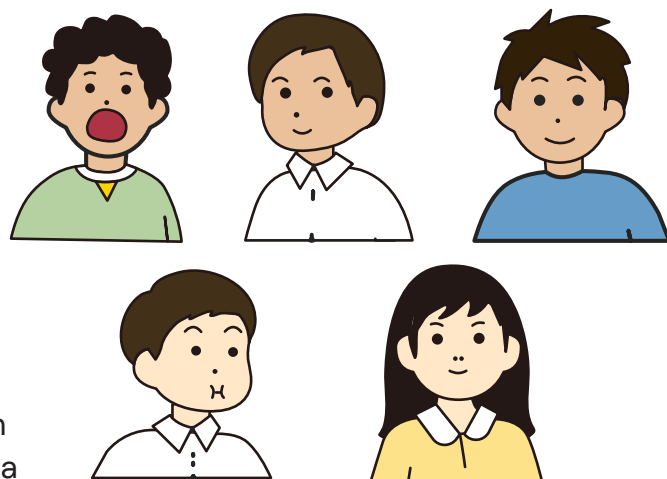
- Guru diharapkan mempelajari tentang tablo dari referensi yang telah diberikan.
- Guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran atau menonton video referensi.
- Guru mempersiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran dan atau memastikan material dapat diakses oleh peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Seperti unit sebelumnya, sangat penting bagi guru untuk mengawali kelas dengan menjelaskan secara ringkas mengenai topik yang akan dipelajari dan juga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan ini. Guru juga perlu menekankan pada peserta didik bahwa pada kegiatan ini, topik yang akan dipelajari adalah Tablo dan melalui Tablo, peserta didik akan belajar bagaimana merespon dan memahami reaksi rekan main. Setelah menjelaskan, guru bisa memulai kegiatan pengajaran diawali dengan kegiatan pemanasan berikut:

1. Senam Singkat

Guru dan peserta didik berdiri dalam lingkaran. Pemanasan dimulai dari area wajah, gerakkan otot-otot wajah dengan menggerakkan mulut, mata, hidung, pipi dan dahi. Setelah area wajah, lakukan bagian tangan mulai dari menggoyangkan pergelangan tangan, lengan, hingga memutar pundak. Setelah tangan pindah ke area kaki mulai dari memutar pergelangan kaki, membuat gerakan menendang-nendang hingga menggerakkan seluruh bagian kaki.

Gambar 2.1 Ilustrasi 'Senam Singkat'

2. Foto Keluarga (Alternatif 1)
Material: Bangku untuk membatasi area yang akan digunakan untuk berkegiatan. Area kegiatan hendaknya disesuaikan dengan jumlah peserta didik, pastikan area tidak terlalu sempit untuk berkegiatan.

Kegiatan ini akan melatih ketangkasan gerak tubuh peserta didik untuk merespon instruksi yang diberikan guru serta melatih keterampilan dasar tablo. Guru menjelaskan pada anak bahwa kegiatan ini hanya fokus pada gerakan tubuh sehingga peserta didik tidak diperbolehkan berbicara dan tidak saling bersentuhan selama kegiatan.

Instruksi untuk guru:

- Dalam kegiatan ini, peserta didik berjalan secara bebas mengeksplor area secara vertikal atau horizontal pada area yang telah dibatasi. Selama berjalan, peserta didik tidak boleh bersuara dan bersentuhan dengan temannya. Peserta didik juga tidak diperbolehkan berjalan di tempat yang sama atau berdiam di tempat yang sama.
- Selama kegiatan, akan ada beberapa instruksi dan peserta didik harus sigap merespon setiap instruksi yang diberikan oleh guru, yaitu:
  - » Stop - diam di tempat sembari membuat pose dan ekspresi bebas. Selama pose, peserta didik harus menahan posenya tanpa bergerak dan tidak boleh menutupi wajah atau badan temannya.

Gambar 2.2 Ilustrasi 'Foto Keluarga'

  - » Foto Keluarga - peserta didik berkumpul di tengah area untuk berpose bersama-sama seolah sedang melakukan foto keluarga. Peserta didik harus menahan pose tanpa bergerak dan tidak menutupi wajah temannya. Akan ada tema yang diberikan pada tiap foto keluarga. (Contoh: foto keluarga bahagia; foto keluarga hantu; foto keluarga pemarah.)
  - » Selain 2 instruksi penting diatas, sewaktu-waktu akan ada instruksi variatif seperti: jalan lambat, jalan cepat, menirukan cara berjalan hewan, berjalan dengan emosi marah, dan lainnya. Kegiatan berjalan sesuai dengan alur yang ditata guru dan selesai dengan aba-aba dari guru.

Contoh Pola Kegiatan	
J – S – IV – S – FK – IV – S – IV – FK – Selesai	
Keterangan:	
J = Jalan	*IV = Instruksi Variatif*
S = Stop	*FK = Foto Keluarga*

Catatan untuk Guru:

- Selama kegiatan, guru perlu mendorong anak-anak untuk mengeksplor seluruh area.
- Guru bertugas memegang kendali kegiatan dan mengatur tempo permainan. Guru bisa bebas menentukan alur kegiatan beserta durasi dari setiap instruksi.

3. Duet Pose (Alternatif 2)

Instruksi:

Pada kegiatan ini, peserta didik dibagi menjadi berpasang-pasangan. Setelah terbagi, peserta didik akan mendapat instruksi karakter apa yang harus diperankan bersama dengan pasangan. Peserta didik bersama pasangannya membuat pose yang menggambarkan ekspresi dan juga aksi yang berkaitan dengan peran yang diberikan dalam waktu 5 detik. Contoh: Peserta didik membuat pose dokter sedang menyuntik pasien. Setelah waktu habis, peserta didik akan diminta untuk menahan posenya dan guru akan memberi aba-aba untuk memulai karakter yang selanjutnya. Kegiatan ini dilakukan bersama-sama secara serentak. Daftar karakter yang bisa digunakan:

Tabel 2.1 Daftar Karakter Duet Pose

Polisi & Maling	Guru & Murid	Artis & Fans
Anak & Orangtua	Penjual & Pembeli	Wasit & Pemain Bola
Dokter & Pasien	Atlit & Pelatih	Tamu & Pelayan

Gambar 2.3 Ilustrasi ‘Foto Keluarga’

Kegiatan Inti

Reka Adegan

Material: Kartu Kronologis

Kegiatan ini melatih kemampuan peserta didik dalam merespon lawan main serta memberikan atau menciptakan reaksi yang sesuai dengan respon tersebut, yang diwujudkan dalam bentuk permainan Tablo. Selain itu, kegiatan ini juga melatih kemampuan kerjasama peserta didik.

Gambar 2.4 Ilustrasi 'Reka Adegan'

Instruksi untuk guru:

- Peserta didik dibagi menjadi kelompok yang beranggotakan 4-5 orang. Setiap kelompok akan mendapatkan 1 kartu tugas yang berisi kronologi singkat sebuah peristiwa. Lalu, kelompok membuat 5 bentuk tablo reka adegan dari peristiwa tersebut dalam waktu 10 menit.
- Setelah waktu selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan tablo reka adegan mereka di depan kelas.

Catatan:

- Guru perlu menekankan bahwa peserta didik harus saling terkoneksi dalam membuat adegan. Antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya perlu memunculkan ekspresi berdasarkan respon yang muncul dari aksi satu sama lain.
- Guru mengingatkan peserta didik untuk mengaplikasikan prinsip dasar tablo yaitu tidak bersuara dan mematung.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk bersama dalam satu lingkaran dan merefleksikan kegiatan yang dipelajari hari itu. dengan mengisi lembar refleksi diri yang terlampir pada akhir langkah.

- Untuk peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh: Peserta didik bisa mempelajari tablo lebih jauh dengan membaca bahan bacaan guru.
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini: Diskusikan hambatan yang dihadapi peserta didik dalam melakukan tablo, lalu guru dapat membuka ruang bagi kelas untuk memberikan saran untuk menyelesaikan hambatan tersebut.

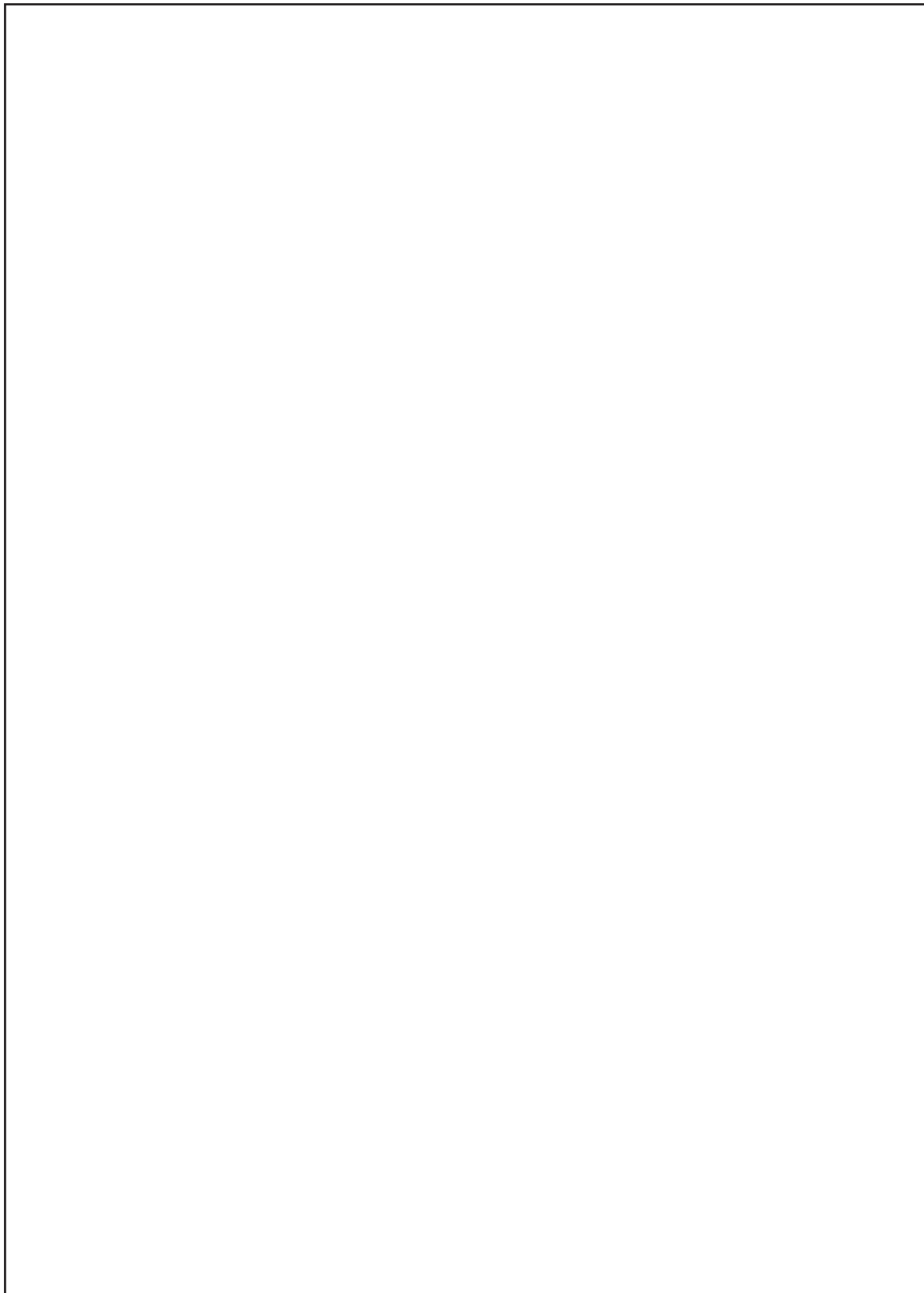
Berbagi Energi
Guru dan peserta didik berdiri dalam satu lingkaran. Lalu guru memberi aba-aba untuk menarik nafas bersama-sama selama beberapa kali. Pada tarikan nafas yang terakhir, tahan nafas sedikit lebih lama dan keluarkan nafas sembari melakukan gaya seolah mendorong sesuatu ke arah teman yang ada di sebelah kiri. Kegiatan dilakukan secara bergantian dimulai dari guru sampai ke peserta didik yang paling terakhir.

Gambar 2.5 Ilustrasi 'Berbagi Energi'

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Mendeskripsikan Foto

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik diberi tugas untuk mendeskripsikan kejadian apa yang dilihatnya pada beberapa foto yang sudah disiapkan pada lembar kegiatan peserta didik.

D. Asesmen

Bersifat observasi

Tabel 2.2 Asesmen

Evaluasi	Ya	Tidak
Peserta didik mampu menirukan tokoh sederhana.		
Peserta didik mampu menggunakan tubuhnya untuk memperagakan tokoh dan adegan.		
Peserta didik mampu merespon reaksi lawan main melalui Tablo.		
Peserta didik mampu menggambarkan emosi melalui Tablo.		

Catatan guru

Berikan catatan pada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki peserta didik saat memainkan Tablo.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MENDESKRIPSIKAN FOTO

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Deskripsikan kejadian yang sedang terjadi pada beberapa gambar di bawah sesuai dengan apa yang kamu lihat dan pahami!

Sumber: teaterplot.weebly.com/Gunawan W./2015

Gambar 1:

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Sumber: teaterplot.weebly.com/Ganjar W./2015

Gambar 2:

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Sumber: teaterplot.weebly.com/Gunawan W./2014

Gambar 3:

LEMBAR REFLEKSI DIRI

REFLEKSI KEGIATAN 1

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Deskripsikan kejadian yang sedang terjadi pada beberapa gambar di bawah sesuai dengan apa yang kamu lihat dan pahami!

KETERAMPILAN	PENILAIAN	BUKTI
Aku berpose dan berekspresi sesuai dengan situasi/adegan		
Aku merespon lawan main dengan aksi yang sesuai		
Aku percaya diri menggunakan pikiran & tubuh untuk menjadi karakter		
Aku bekerja sama dengan baik dalam kelompok		
Aku menyampaikan ide dan pendapat		

**Warnai emoji yang sesuai dengan penilaianmu saat ini*

Kemampuan apa yang harus ditingkatkan pada kegiatan selanjutnya?

____
____
____
____

KEGIATAN 2: SATU BENDA, BERIBU CERITA

Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik akan melakukan berbagai kegiatan untuk melatih kemampuan bermain dengan properti yang sesuai dengan situasi atau instruksi.

A. Persiapan Mengajar

- Guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Guru mempersiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran dan memastikan material dapat diakses oleh peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Awali kelas dengan menjelaskan secara ringkas mengenai topik yang akan dipelajari dan juga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan ini. Guru juga perlu menekankan pada peserta didik bahwa pada kegiatan ini, kegiatan peserta didik akan fokus pada kegiatan improvisasi menggunakan properti. Setelah menjelaskan, guru bisa memulai kegiatan pengajaran diawali dengan kegiatan pemanasan berikut:

Kain Ajaib (Alternatif 1)

Material: 1 buah selendang atau kain yang ukurannya tidak terlalu besar.

Gambar 2.6 Ilustrasi 'Kain Ajaib'

Instruksi: Peserta didik dalam lingkaran akan mendapat selendang secara bergantian. Saat peserta didik menerima selendang, peserta didik harus berakting memperagakan seorang tokoh yang memakai kain atau memperagakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan dengan menggunakan kain. (Contoh: memperagakan matador yang menggunakan kain untuk memancing banteng, memperagakan superman yang sedang terbang dengan mengenakan kain di pundak).

Kegiatan terus berlanjut hingga seluruh peserta didik mendapat kesempatan bermain.

Benda Kesayangan (Alternatif 2)
Instruksi: Arahkan peserta didik untuk mengambil satu benda secara acak yang ada di tasnya, beri waktu 30 detik untuk mengambil benda tersebut dan kembali ke lingkaran. Setelah kembali ke lingkaran, peserta didik diminta untuk membayangkan bahwa benda yang diambilnya merupakan benda yang paling disayangi dan mereka harus membuat cerita singkat tentang benda kesayangannya itu.

Kegiatan bisa dilakukan sambil duduk santai dan setiap peserta didik bercerita secara bergantian.

Gambar 2.7 Ilustrasi 'Benda Kesayangan'

Contoh

Benda: Pensil
Pensil ini adalah benda kesayangan ku. Pensil ini sudah menemaniku sejak kecil. Aku bisa menggambar dengan pensil ini. Pensil ini adalah benda keberuntungan karena aku bisa mendapatkan nilai matematika yang bagus saat menggunakan pensil ini.

Kegiatan Inti

Satu Benda Beribu Cerita
Material: Kartu tugas, bisa dicetak atau ditulis pada kertas berukuran kecil. Guru juga bisa membantu menyiapkan properti yang dibutuhkan peserta didik.

Instruksi: Bagi peserta didik ke dalam kelompok berisi 5-6 orang. Setiap kelompok akan diberikan 1 kartu tugas yang berisi informasi tentang satu properti yang dibutuhkan dan situasi yang harus digambarkan. Kelompok harus menggunakan properti yang tertulis dalam kartu tugas dan permainan kelompok harus berfokus pada penggunaan properti tersebut.
Berikan peserta didik waktu 5 menit untuk berdiskusi dan menyiapkan properti yang dibutuhkan sesuai dengan kartu tugas. Setelah selesai berdiskusi, masing-masing kelompok mempresentasikan adegan mereka.

Gambar 2.8 Ilustrasi 'Buku'

Properti: **Buku** (buku apapun yang dimiliki peserta didik)
Situasi : Menunggu bus di halte

Peserta didik 1 – Berdiri sambil membaca **buku**
Peserta didik 2 – Duduk sambil menulis catatan di **buku**
Peserta didik 3 – Duduk dan tertidur dengan muka tertutupi **buku**
Peserta didik 4 – Berdiri sambil sibuk mengusir lalat dengan **buku**
Peserta didik 5 – Datang lalu bertanya alamat sambil menunjuk-nunjuk ke **buku**

Kartu tugas yang bisa digunakan:

Tabel 2.3 Kartu tugas

Properti: Buku Situasi: Menunggu Bus di Halte	Properti: Tas Situasi: Di dalam kereta api
Properti: Pensil	Properti: Selembar kertas
Situasi: Ulangan matematika	Situasi: Ruang tunggu Puskesmas
Properti: Tisu Situasi: Acara ulang tahun	Properti: Sepatu Situasi: Kelas olahraga

Catatan untuk Guru:

- Guru perlu mengingatkan peserta didik bahwa seluruh peserta didik dalam kelompok harus terlibat menggunakan properti.
- Ingatkan peserta didik bahwa selama adegan, peserta didik juga perlu saling berinteraksi dengan lawan main menggunakan properti yang dipegangnya.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk bersama dalam satu lingkaran dan merefleksikan kegiatan yang dipelajari hari itu. Refleksi ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi kemampuan apa yang perlu ditingkatkan di kelas teater.

Pertanyaan inkuiri yang bisa diajukan:

- Hal apa yang mudah dilakukan saat bermain dengan properti?
- Hal apa yang sulit dilakukan saat bermain dengan properti?
- Bagaimanakah perasaanmu saat bermain dengan properti sendiri dan bersama dengan teman atau lawan main? Apa perbedaannya?
- Apakah sulit berinteraksi dengan lawan main menggunakan properti?

Untuk peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh:
Berikan referensi film/drama untuk ditonton oleh peserta didik. Kemudian, minta peserta didik untuk mengidentifikasi adegan yang menggunakan properti secara maksimal sehingga membuat penonton terkesan.

Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini:
Diskusikan hambatan yang dihadapi peserta didik dalam melakukan improvisasi, lalu guru bisa memberikan solusi yang sesuai dengan hambatan yang dialami.

Beri Jempol

Pada kegiatan ini, peserta didik hanya diminta untuk memberi pose jempol ke bawah dan jempol ke atas untuk merespon pernyataan guru yang sesuai dengan situasi yang dirasakannya seusai kelas. Pernyataan yang diajukan guru, akan berkaitan dengan kegiatan pada hari itu.

Contoh pernyataan:

- Aku bisa bermain dengan properti
- Aku lebih percaya diri hari ini
- Aku bekerjasama dengan baik dalam kelompok

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Membuat Cerita Menggunakan Properti

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik diberi tugas untuk membuat karakter dan cerita sederhana menggunakan properti sesuai dengan instruksi yang ada pada lembar kegiatan peserta didik

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MEMBUAT CERITA MENGGUNAKAN PROPERTI

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Buatlah karakter dan cerita sederhana menggunakan properti dan jadikan properti tersebut fokus dari ceritamu!

Instruksi:

1. Pilih satu buah objek atau properti seperti pensil, dompet atau buku, dan gunakan objek tersebut sebagai faktor utama untuk membuat karakter.
   Properti ku adalah : ____________________________
2. Beri informasi mengenai karaktermu:
- Umur : ____________________________
- Jenis Kelamin : ____________________________
- Pekerjaan : ____________________________
3. Buat cerita pendek dengan properti atau objek yang sudah dipilih sebagai fokus dari jalan cerita karaktermu!

\- - - - -

Judul Cerita: ____

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

KEGIATAN 3: BENDA AJAIB

Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik akan melakukan berbagai kegiatan untuk melatih kemampuan berimajinasi serta berinteraksi dengan lawan main menggunakan media seperti properti yang dimiliki atau diberikan.

A. Persiapan Mengajar

- Guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Guru mempersiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran dan atau memastikan material dapat diakses oleh peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

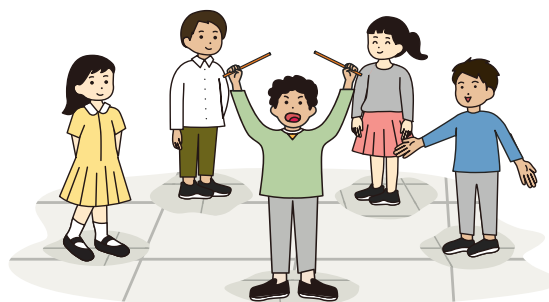
Kegiatan Pembukaan

Pembukaan

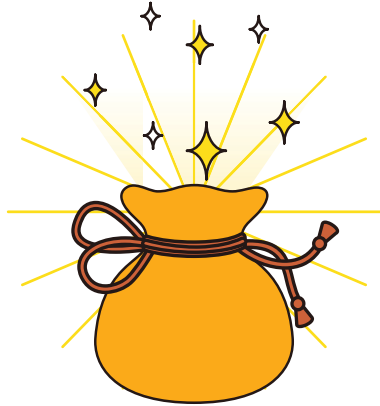
Sapa peserta didik dengan sapaan yang biasa dilakukan, lalu guru menjelaskan tujuan pembelajaran selama mempelajari unit ini serta topik apa yang akan dipelajari dari Kegiatan 3. Setelahnya, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan pembukaan. Guru bisa memilih salah satu dari dua alternatif di bawah ini:

Dua Stik (Alternatif 1)

Material: 2 buah tongkat stik (jika tidak ada bisa digantikan dengan sumpit, sedotan, pulpen, pensil atau penggaris)

Instruksi: Siapkan 2 buah tongkat di tengah lingkaran dan ajak peserta didik berdiri mengelilingi tongkat tersebut. Peserta didik berimajinasi menggunakan 2 stik tersebut di tengah lingkaran seolah-olah tongkat tersebut bukanlah sebuah tongkat, melainkan objek atau benda lain yang ada dipikiran mereka. Kemudian memperagakan kegiatan menggunakan 2 stik sesuai dengan fungsi yang sesuai dengan imajinasi mereka.

Gambar 2.9 Ilustrasi 'Dua Stik'

Setelah selesai, peserta didik menyebutkan nama objeknya dan permainan berlanjut ke peserta didik selanjutnya hingga seluruh peserta didik dalam lingkaran mendapat giliran.
Ingatkan kepada peserta didik bahwa mereka tidak boleh meniru objek yang sudah diperagakan.

Kantong Ajaib (Alternatif 2)
Material: 1 kantong atau tas kecil, benda-benda kecil dimasukkan ke dalam kantong atau tas (pensil, pulpen, penghapus, rautan, paper clip, koin dan lainnya sebanyak mungkin.)

Gambar 2.10 Ilustrasi 'Kantong Ajaib'

Instruksi: Peserta didik berdiri dalam lingkaran dan masing-masing akan mengambil satu buah benda dari kantong ajaib secara bergantian. Peserta didik yang telah mendapatkan benda harus berakting menggunakan benda tersebut seolah-olah benda tersebut adalah benda lain.

Untuk peserta didik yang tidak berakting, mereka harus menebak benda apa yang sedang diperagakan. Setelah selesai, kegiatan dilanjutkan hingga seluruh peserta didik dalam lingkaran mendapat giliran. Sampaikan juga kepada peserta didik bahwa mereka tidak boleh meniru objek yang sudah diperagakan.

Video referensi:

Kegiatan Inti

Benda Ajaib
Material: Kertas A4 (bisa kertas polos, bergaris ataupun kertas bekas tidak terpakai)

Instruksi: Peserta didik dibagi dalam kelompok berjumlah 4-5 orang peserta didik. Masing-masing kelompok akan diberikan 1 lembar kertas sebagai properti yang akan mereka gunakan untuk dijadikan sebuah objek dalam permainan mereka. Lalu, peserta didik dengan kelompok membuat sebuah adegan singkat yang menceritakan sebuah situasi dimana lembar kertas tersebut menjadi fokus pada permainan mereka.

Dalam kelompok, peserta didik perlu menyepakati benda apa yang akan diwujudkan melalui selembar kertas tersebut serta membuat rancangan adegan yang akan ditampilkan. Berikan peserta didik waktu 5 menit untuk berdiskusi dan setelah selesai, setiap kelompok memperagakan adegan yang dibuatnya.

Contoh Ilustrasi Adegan

Kelompok A mengimajinasikan kertas A4 sebagai tas yang berisi bom. Situasi di sebuah halte bus, masuk peserta didik A mengendap-endap membawa tas (kertas) dan menaruhnya lalu pergi. Lalu peserta didik yang lainnya, satu per satu masuk, tidak mengenal satu sama lain. Setelah lama menunggu bus, mereka tersadar bahwa ada sebuah tas tak diketahui pemiliknya dan saling bertanya satu sama lain tentang tas tersebut. Karena penasaran, kemudian mereka membuka tas itu bersama-sama dan booomm...

Catatan:
Guru perlu mengingatkan peserta didik untuk semua peserta didik terlibat interaksi dengan properti dan juga menggunakan properti tersebut untuk merespon lawan main.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Setelah semua kegiatan selesai, minta peserta didik untuk duduk bersama dalam satu lingkaran dan merefleksikan kegiatan yang dipelajari hari itu. Refleksi ini bertujuan untuk membantu peserta didik mengidentifikasi kemampuan apa yang perlu ditingkatkan di kelas teater. Pertanyaan inkuiri yang bisa diajukan:

- Hal apa yang mudah dilakukan saat bermain dengan properti alternatif?
- Hal apa yang sulit dilakukan saat bermain dengan properti alternatif?
- Apa saja yang menjadi kendala saat bermain dengan properti alternatif?

Untuk peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh:
Peserta didik bisa diarahkan untuk mempelajari bentuk-bentuk latihan atau permainan baru yang menggunakan properti alternatif untuk kelompok lanjutan melalui YouTube dan referensi yang diberikan pada bahan bacaan guru.

Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini:
Guru bisa mengarahkan peserta didik untuk mengamati teman-temannya yang lebih unggul pada topik ini lalu bisa arahkan peserta didik untuk meniru langkah-langkah yang dilakukan temannya dalam proses belajar topik ini. Setelahnya, minta peserta didik untuk berefleksi setelah melakukan peniruan tersebut.

Kegiatan Penutup Favorit
Lakukan kegiatan penutup yang pernah dilakukan dan menjadi favorit peserta didik. Guru juga bisa sedikit memodifikasi kegiatan penutup yang sudah dipilih.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sekilas Info
Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik Sekilas Info

Pada kegiatan ini, peserta didik secara mandiri akan membuat sebuah berita singkat yang terinspirasi dari sebuah benda yang mereka pilih. Instruksi lengkap tertera dalam lembar kegiatan peserta didik.

D. Asesmen

Beri skala 1 sampai 3, dengan 1 adalah nilai terendah dan 3 sebagai nilai tertinggi.

Tabel 2.4 D. Asesmen

Nama Peserta didik	Mampu bermain meng-gunakan properti dengan tepat	Mampu bermain meng-gunakan properti alternatif dengan tepat	Kreatif meng-gunakan properti	Terlibat aktif dalam permainan kelompok	Mampu meng-komunikasi kan ide

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

SEKILAS INFO

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Buatlah sebuah berita singkat yang terinspirasi dari sebuah benda yang kamu pilih! Contoh:

Benda? **Pensil**
Permasalahan? **Hilang dari tempat pensil**
Kapan? **Senin pagi**
Dimana lokasi kejadian? **Sekolah**
Akhir permasalahan? **Diganti dengan yang baru**

SEKILAS INFO
Dilaporkan dari SD Maju Makmur pada Senin pagi, sebuah pensil milik Hanif telah hilang dari tempat pensil. Dikabarkan pensil ini merupakan pensil kesayangan Hanif dan selalu membawa keberuntungan. Korban (Hanif) saat ini masih histeris perihal kehilangan ini, dan hingga saat ini pelaku pencuri pensil belum juga ditemukan. Namun, pihak guru telah mengganti pensil yang hilang dengan pensil baru sehingga Hanif bisa riang kembali.

\- - - - -

Benda?
Permasalahan?
Kapan?
Dimana lokasi kejadian?
Akhir permasalahan?

SEKILAS INFO
____
____
____
____
____
____

KEGIATAN 4: MESIN WAKTU

Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik akan berlatih kemampuan improvisasi. Melalui rangkaian kegiatan ini, peserta didik akan dilatih berimprovisasi dalam sebuah adegan dan dilatih untuk memberikan respon dan interaksi yang tepat dalam sebuah situasi, terutama saat berinteraksi dengan lawan main.

A. Persiapan Mengajar

- Guru membaca kembali tentang improvisasi.
- Guru membaca instruksi pada kegiatan pengajaran dan atau menonton video referensi.
- Guru mempersiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran serta memastikan material dapat diakses oleh peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran
Kegiatan Pembukaan

Pembukaan

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran selama mempelajari unit ini di awal kelas. Lalu, menjelaskan dengan ringkas mengenai topik yang akan dipelajari pada unit ini atau guru bisa juga memberikan waktu untuk peserta didik membaca bahan bacaan tentang improvisasi. Selanjutnya, guru bisa mulai melakukan rangkaian kegiatan sebagai pemanasan.

"Ya, dan..." (Alternatif 1)

Instruksi Untuk Guru:

- Bagi peserta didik menjadi berpasang-pasangan atau peserta didik diperbolehkan menentukan sendiri pasangannya.
- Bersama pasangannya, peserta didik akan melakukan percakapan dan masing-masing peserta didik perlu merespon topik yang disampaikan dengan kata pembuka "Ya, dan..." Tentukan siapa yang akan memulai percakapan terlebih dahulu.
- Percakapan berlanjut hingga guru memberikan aba-aba untuk selesai.

Contoh

"Pelajaran teater menyenangkan ya!" -- **Pembuka percakapan**

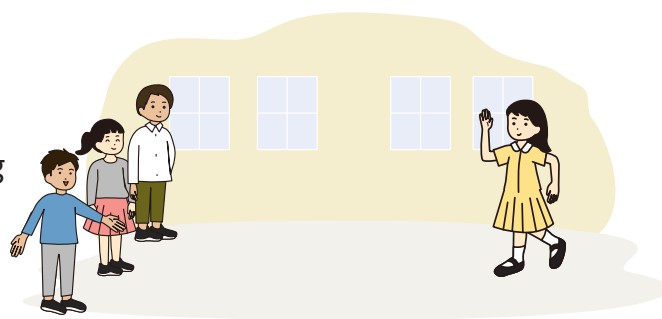
"**Ya, dan** aku paling suka saat bermain peran"

"**Ya, dan** bermain peran bersama kelompok sangat menyenangkan"

"**Ya, dan** lebih seru lagi saat permainannya dijadikan lomba"

"**Ya, dan** yang kalah mendapat sanksi"

“**Ya, dan** tim yang kalah sangat lucu reaksinya”
Catatan Untuk Guru:
- Guru perlu mengingatkan di awal bahwa peraturan dalam improvisasi adalah peserta didik harus menerima ide dan opini masing-masing tanpa menyangkal atau memberi respon tidak setuju.
- Guru memonitor jalannya kegiatan dan amati jika ada peserta didik yang kesulitan. Guru bisa membantu memberi kata kunci kepada peserta didik yang kesulitan.
- Jika peserta didik terlalu banyak, guru bisa melakukannya dalam lingkaran sehingga peserta didik hanya perlu merespon secara bergantian, sampai semua peserta didik dalam lingkaran mendapat giliran.

“Dari Ujung Ke Ujung” (Alternatif 2)
Instruksi Untuk Guru:
- Pada kegiatan ini, jelaskan kepada peserta didik bahwa mereka akan berjalan dari ujung ruangan ke ujung ruangan yang satunya.
- Saat berjalan, peserta didik berakting menyerupai tokoh yang akan diberikan guru dan berjalan hingga kembali ke titik awal.

Gambar 2. 11 Ilustrasi ‘Dari Ujung ke Ujung’

Daftar karakter yang bisa digunakan:

Robot	Model	*Spiderman*
Kucing	Kura-kura	Penari
Mata-mata	Nenek/Kakek	Kelinci

Tabel 2.4 *Daftar Karakter Dari Ujung Ke Ujung*

Kegiatan Inti
Mesin Waktu
Instruksi Untuk Guru:
- Dalam kegiatan ini, peserta didik dibagi menjadi kelompok berisi 5-6 orang. Arahkan peserta didik untuk berimajinasi bersama kelompoknya, bagaimana jika mereka sekelompok dibawa mesin waktu menjelajah ke masa lalu atau masa depan (pilih salah satu). Bersama kelompok, diskusikan hal-hal berikut:

1. Siapa kalian?
2. Apa yang dilakukan?

3. Di waktu atau tahun apakah kalian menjelajah?
4. Apa yang terjadi saat menjelajah?
5. Bagaimana caramu kembali ke masa kini?

- Setelah menentukan, instruksikan kepada kelompok untuk menyusun alur cerita yang menggambarkan adegan yang sudah disepakati dan mempresentasikannya di depan kelas.

Catatan:

- Peserta didik bisa menampilkan adegannya dengan atau tanpa properti.
- Selama kegiatan berlangsung, guru perlu mengamati peran yang dimainkan setiap anak dan memastikan anak bermain sesuai dengan peran yang telah disepakati.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Ajak peserta didik untuk merefleksikan kegiatan inti yang telah mereka alami.

- Bagaimana kelompokmu menunjukkan ke penonton bahwa waktu dalam permainanmu telah berganti?
- Bagaimana kelompokmu menunjukkan ke penonton bahwa kamu telah kembali ke waktu semula?
- Apa yang bisa ditingkatkan dari permainan kelompokmu? Jika bisa, apa yang ingin kamu ubah?

Untuk peserta didik yang berminat mempelajari topik ini lebih jauh:
Peserta didik bisa menonton pertunjukkan aktor improvisasi seperti Robin Williams, untuk memperluas wawasan tentang bentuk improvisasi.

Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini:
Guru bisa mendiskusikan kesulitan apa yang dialami oleh peserta didik tersebut lalu minta peserta didik untuk mengamati teman-temannya yang lebih unggul dalam mengerjakan tugasnya. Diskusikan hasil pengamatannya dan cari solusi bersama-sama dengan menimbang hal-hal apa yang bisa dilakukan peserta didik tersebut dari hasil pengamatannya.

C.Kegiatan Pembelajaran Alternatif Membuat *Storyboard*

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik.

Pada kegiatan ini, peserta didik bekerja secara berpasangan untuk membuat *storyboard* sesuai dengan instruksi yang tertera pada lembar kegiatan peserta didik.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MEMBUAT *STORYBOARD*

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Instruksi:

1. Secara berpasangan, imajinasikan bahwa kalian adalah sahabat baik. Salah satu dari kalian melakukan suatu hal yang sangat disetujui oleh teman. Seperti bolos sekolah, mencontek dan lainnya.
2. Buatlah sebuah improvisasi untuk menggambarkan diskusi antar sahabat ini tentang apa yang akan terjadi jika mereka melakukan hal buruk tersebut.
3. Lalu, buatlah papan cerita atau *storyboard* menggunakan kotak-kotak yang ada di lembar kegiatan ini yang menggambarkan improvisasi kalian.
4. Hal-hal yang perlu diperhatikan:
    - Apa yang dilakukan dan bagaimana rekan membalas, baik dalam ucapan atau tindakan.
    - Pilihan kata yang dapat menggambarkan perasaan yang masing-masing sahabat rasakan.

1)	**2)**
3)	**4)**

KEGIATAN 5: MENYELAMATKAN TIMUN MAS

Deskripsi singkat

Peserta didik berpetualang secara imajinatif dalam kisah Timun Mas dan terlibat dalam upaya membantu Ibu Srini untuk menyelamatkan Timun Mas dari sang Raksasa. Sembari bermain, peserta didik belajar mengenai respon, emosi, ekspresi, olah tubuh, dan menggunakan properti dalam pertunjukan.

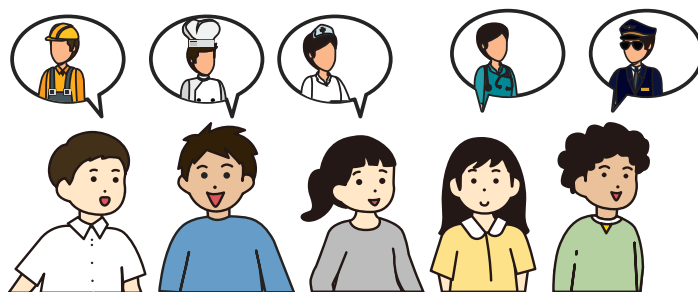
A. Persiapan Mengajar

- Guru mempersiapkan cerita Timun Mas yang telah dilengkapi dengan panduan kegiatan.
- Guru mempersiapkan properti dan kelengkapan kegiatan hari ini (terlampir):
    1. Kartu situasi
    2. Kartu emosi
    3. Peralatan pasar

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Imajinasi melatih kreativitas

Diskusikan dengan peserta didik mengenai mimpi dan imajinasi. Tanyakan mimpi apa yang paling aneh yang pernah mereka alami. Hargai setiap jawaban dan ajaklah peserta didik lain untuk tidak menghina mimpi temannya karena mimpi sifatnya personal dan unik, datang dari pikiran seseorang yang kreatif.
Guru memotivasi peserta didik untuk berani berimajinasi:
Bagian dari pikiran (otak) kita yang menciptakan mimpi-mimpi juga yang menciptakan imajinasi di pikiran kita. Imajinasi begitu penting karena membuat kita membayangkan berbagai situasi seolah-olah kita mengalami sendiri situasi tersebut. Melatih imajinasi membuat kita lebih kreatif dan semakin baik dalam bermain teater.
Beritahu peserta didik bahwa pada hari ini akan banyak kegiatan fisik dan imajinasi sehingga tubuh peserta didik harus benar-benar siap. Lakukan peregangan umum pada bagian leher, bahu, lengan, pinggang, dan kaki. Mintalah salah satu peserta didik untuk memimpin peregangan.

Gambar 2.12 Ilustrasi 'Imajinasi Melatih Kreativitas'

Kegiatan Penutup

Guru berefleksi bersama peserta didik. Pertanyaan yang bisa diajukan untuk memantik pembicaraan, misalnya:

- Bagaimana perasaanmu sepanjang kegiatan ini?
- Apakah kamu menikmati kegiatan tadi?
- Apa hal-hal penting yang kamu pelajari hari ini?
- Mengapa imajinasi diperlukan untuk mengikuti kegiatan tadi?

B. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Penyelamat Timun Mas

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik.
Apabila guru berhalangan hadir, guru bisa memberikan lembar kegiatan ini untuk dikerjakan peserta didik secara mandiri.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

PENYELAMAT TIMUN MAS

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Instruksi:
Kamu adalah seorang pertapa yang bisa menyelamatkan Timun Mas dari kejaran raksasa. Kamu memberikan Timun Mas 3 buah kantong yang berisi bahan-bahan ajaib yang bisa mengalahkan raksasa. Apakah isi dari 3 kantong tersebut? Tulis dan deskripsikan imajinasimu!

Contoh:

Kantong 1: Cabai – cabai dilempar ke tanah dan akan tumbuh menjadi pohon cabai yang lebat. Raksasa akan memakan cabai tersebut dan mulutnya akan terasa pedas dan terbakar.

Kantong 2: Pecahan kaca – ditebar ke tanah dan akan berubah menjadi pecahan kaca tajam yang menancap di tanah. Raksasa akan menginjak kacanya dan membuat kakinya terluka.

Kantong 3: Korek Api – korek api dilempar ke tubuh raksasa lalu korek api tersebut akan berubah menjadi kobaran api yang besar.

____
Deskripsi cara kerja bahan ajaib

Kantong 1: ______	
Kantong 2: ______	
Kantong 3: ______	

Gambar 2.13 Ilustrasi 'Cerita Timun Mas'

Lampiran cerita Timun Mas yang dilengkapi panduan kegiatan.

Di sebuah desa di daerah Jawa Tengah, hiduplah seorang janda bernama Mbok Srini. Ia hidup sebatang kara karena ditinggal suaminya sejak beberapa tahun silam. Ia pun juga tidak memiliki anak. Sudah lama Mbok Srini ingin memiliki anak. Ia selalu berharap keajaiban terjadi padanya, dengan berdoa siang dan malam kepada Tuhan agar dapat diberikan anak.

Tanpa Ia ketahui, sesosok raksasa mendengarkan keinginan Mbok Srini. Lalu, sang raksasa datang dan memberikan biji timun kepada Mbok Srini. Raksasa berkata bahwa timun ini akan menjadi seorang anak ketika sudah tumbuh nanti. Namun, ada satu syarat yang diberikan oleh raksasa "Kamu harus menyerahkan anak itu kepadaku saat ia sudah dewasa. Akan kujadikan Ia santapan lezatku", ujar raksasa itu.

Karena begitu besar keinginannya untuk memiliki anak, tanpa sadar Mbok Srini menyanggupi syarat tersebut dan menjawab, "Baiklah, Raksasa! Aku bersedia menyerahkan anak itu kepadamu".

Setelah Mbok Srini berjanji, raksasa itu pun menghilang. Kemudian, Mbok Srini pun segera menanam biji timun itu di ladangnya dan timun tersebut benar-benar tumbuh menjadi seorang bayi. Bayi ini diberi nama Timun Mas.

Mbok Srini merawat dan mendidik Timun Mas dengan rasa kasih sayang hingga tumbuh menjadi perempuan yang cantik, cerdas, dan baik hati. Oleh karena itu, ia sangat sayang kepada Timun Mas.

Suatu malam, Mbok Srini bermimpi didatangi oleh raksasa itu dan berpesan kepadanya bahwa seminggu lagi ia akan datang menjemput Timun Mas. Mbok Srini pun mencari cara agar anaknya selamat dari incaran raksasa.

Ini adalah kegiatan tablo tentang menebak berdasarkan ciri-ciri, memberi respons, berekspresi, dan menyimak, yaitu

- Ajak murid untuk memainkan adegan saat Raksasa mencari Timun Mas dengan bertanya kepada penduduk desa.
- Pilih satu orang pemain menjadi raksasa. Tutup matanya oleh kain hingga tidak dapat melihat. Pemain lain bertindak sebagai penduduk desa dan berdiri melingkar secara acak.
- Tuntun pemain yang menjadi raksasa ke tengah lingkaran, lalu lakukan dialog di bawah ini (dialog ini memiliki rima sehingga bisa dibawakan sambil dinyanyikan):

Penduduk : Kenapa Tuan datang kemari?
Raksasa : Untuk mencari penduduk desa ini.
Penduduk : Semua penduduk ada di sini
Raksasa : Apa Timun Mas ada di sini?
Penduduk : Putar tiga kali dan cari sendiri!

- Pemain yang menjadi raksasa harus bisa menebak semua nama teman-temannya yang menjadi penduduk desa. Raksasa bisa mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada tiap penduduk desa. Penduduk desa diperbolehkan untuk mengubah suaranya saat menjawab pertanyaan raksasa.
- Penduduk desa yang sudah berhasil ditebak oleh raksasa, harus memisahkan diri dari lingkaran dan tidak boleh membantu raksasa untuk menebak.
- Guru bisa mengatur dengan bebas durasi untuk kegiatan ini.

Sampai pada hari yang telah dijanjikan oleh raksasa itu, Mbok Srini menyuruh Timun Mas agar berpura-pura sakit. Saat hari mulai senja, raksasa datang ke gubuk Mbok Srini. Melihat Timun Mas yang sedang sakit, raksasa tidak jadi menyantapnya karena ia tidak suka daging manusia yang sedang sakit.

Keesokan harinya, pagi-pagi sekali, berangkatlah Mbok Srini ke gunung untuk meminta pertolongan dari seorang pertapa. Pertapa itu memberi empat buah bungkusan kecil kepada Mbok Srini. "Berikanlah bungkusan ini kepada anakmu. Masing-masing bungkusan ini berisi biji timun, jarum, garam dan terasi. Jika raksasa mengejarnya, taburkan isi bungkusan ini!" jelas pertapa itu.

Dua hari kemudian, Raksasa itu datang lagi untuk menagih janjinya kepada Mbok Srini. Melihat Timun Mas yang sudah tumbuh dewasa, raksasa itu semakin tidak sabar untuk segera menyantapnya. Ketika raksasa hendak menangkapnya, Timun Mas segera berlari sekencang-kencangnya dan raksasa pun mengejarnya.

Setelah jauh berlari, Timun Mas mulai kelelahan, sementara raksasa itu semakin mendekat. Ia pun akhirnya mengeluarkan bungkusan pemberian dari pertapa.

Pertama-tama Timun Mas menebar biji timun yang diberikan oleh ibunya. Seketika, hutan di sekelilingnya berubah menjadi ladang timun. Dalam sekejap, batang timun tersebut menjalar dan melilit seluruh tubuh raksasa itu. Namun, raksasa itu bisa melepaskan diri dan kembali mengejar Timun Mas.

Timun Mas pun melemparkan bungkusan kedua yang berisi jarum. Seketika, jarum-jarum tersebut berubah menjadi rerimbunan pohon bambu yang tinggi dan runcing. Pohon bambu yang runcing itu menusuk kaki raksasa dan membuat kakinya berdarah, namun, raksasa itu mampu melewatinya dan terus mengejar Timun Mas.
Karena usahanya belum berhasil, Timun Mas kemudian membuka bungkusan

Pada kegiatan ini, Raksasa dan Timun Mas akan berkejar-kejaran dengan mengikuti konsep kegiatan Foto Keluarga.

- Tunjuk satu peserta didik untuk menjadi raksasa dan satu peserta didik untuk menjadi Timun Mas. Lalu pilih beberapa peserta didik yang bertugas untuk seolah-olah menjadi bambu.
- Minta peserta didik yang bertugas menjadi bambu untuk menyebar di area permainan dan raksasa serta Timun Mas akan berlari di area tersebut.
- Timun Mas harus terus berlari di area dan Ia bisa berlindung di balik para bambu. Raksasa harus mengejar Timun Mas, tapi tidak boleh terlalu dekat dengan para bambu. Jika raksasa terlalu dekat dengan bambu, para bambu bisa memeluk raksasa untuk menahan pergerakan raksasa dan Timun Mas bisa berlari lagi.
- Saat Timun Mas dan raksasa berlarian, jelaskan pada peserta didik bahwa guru akan memberi instruksi-instruksi seperti *freeze* yang berarti raksasa dan Timun Mas harus segera berhenti dan berpose; lambat yang berarti raksasa dan Timun Mas harus berlari dengan tempo lambat; atau instruksi lainnya yang bisa ditambahkan.
- Permainan berhenti saat raksasa berhasil menangkap Timun Mas, terperangkap oleh bambu sebanyak 3x atau guru yang menyelesaikan permainannya. Guru bisa memainkan ini dalam beberapa putaran jika dirasa waktunya cukup dan diperbolehkan untuk mengganti pemain.

ketiga yang berisi garam lalu menebarkannya. Seketika itu pula, hutan yang telah dilewatinya berubah menjadi lautan yang luas dan juga dalam, namun raksasa bisa melewati lautan itu dengan mudah.

Timun Mas hanya punya satu senjata tersisa. Dengan yakin, ia pun melemparkan bungkusan terakhir yang berisi terasi. Seketika itu pula, tempat jatuhnya terasi itu berubah menjadi lautan lumpur yang mendidih.

Alhasil, raksasa itu dapat terkalahkan karena tenggelam ke dalam lumpur dan tewas seketika. Maka, selamatlah Timun Emas dari kejaran dan santapan raksasa itu. Dengan sekuat tenaga, Timun Mas kembali ke gubuknya untuk bertemu ibunya. Melihat anaknya selamat, Mbok Srini pun berucap syukur kepada Tuhan. Setelah kejadian itu, Mbok Srini dan Timun Mas pun hidup bahagia.

KEGIATAN 6: MENUJU PERTUNJUKAN

Gambar 2.14 Ilustrasi 'Kegiatan 6: Menuju Pertunjukan'

Deskripsi singkat

Cerita rakyat dan legenda Nusantara, selain berisi nilai-nilai luhur tentang hidup juga dipenuhi dengan imajinasi dan kisah-kisah yang menarik bagi peserta didik. Peserta didik akan belajar mengenal dan memainkan pertunjukan singkat dari cerita yang mereka dengarkan.

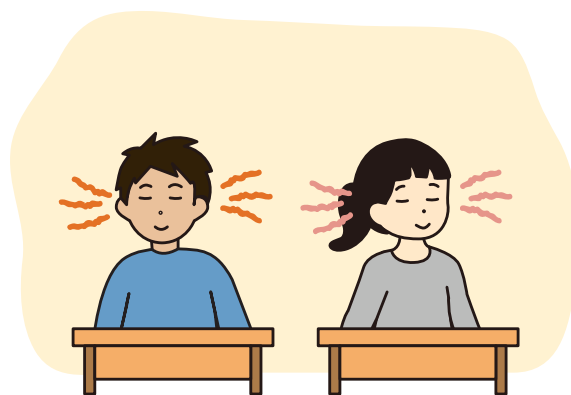
A. Persiapan Mengajar

- Guru mempersiapkan materi cerita rakyat, dongeng, atau legenda yang bisa dipertunjukkan yang berasal dari daerah setempat atau sekitarnya. Siapkan setidaknya lima cerita (dalam bentuk dokumen tertulis - bisa diunduh dari website atau dituliskan sendiri)
- Guru menata kelas agar nyaman bagi peserta didik untuk mendengarkan gurunya bercerita

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

***Spidey-senses* (Telinga *Spiderman*)**

Kegiatan ini adalah bentuk pemanasan yang secara spesifik menargetkan indera pendengaran mereka. Selama kegiatan pemanasan ini berlangsung, peserta didik diharapkan berada dalam kondisi yang tenang dan nyaman.

Gambar 2.15 Ilustrasi 'Spidey-Senses'

<u>Instruksi Untuk Guru:</u>

- Guru mengarahkan peserta didik untuk duduk dengan nyaman dan tidak terlalu berdekatan satu sama lain. Guru menjelaskan secara singkat mengenai kegiatan *Spidey-senses*:

Siapa yang tidak tahu Spiderman? Manusia laba-laba yang memiliki kemampuan khusus seperti laba-laba. Dia bisa mengeluarkan jaring yang kuat dari tangannya untuk bergelayutan dari gedung ke gedung. Ia juga lincah dan sangat lentur. Tapi ada juga yang spesial dari Spiderman, yaitu Spidey-senses! Inilah yang membuat dia bisa mendeteksi bahaya yang mendekat. Matanya sangat tajam dan telinganya sangat peka mendengar sekitarnya. Hari ini, kita akan melatih telinga kita seperti Spiderman untuk mendengar hal-hal yang biasanya jarang kita dengar.

- Jelaskan kepada peserta didik bahwa selama kegiatan, mereka akan diminta untuk menutup matanya dan berfokus mencari suara atau bunyi-bunyian yang ada di sekitar mereka. Minta peserta didik mengingat 3 suara yang dapat mereka temukan.
- Berikan instruksi untuk peserta didik membuka mata perlahan-lahan dan diskusikan suara apa yang didengar peserta didik dengan nada bicara yang tenang. Mintalah juga peserta didik berbicara dengan tenang dan bergantian.
- Peserta didik kemudian akan membandingkan suara yang mereka temukan satu sama lain setelah diminta guru untuk membuka mata.
- Minta peserta didik mengambil nafas panjang dan mengeluarkannya secara perlahan sambil memberikan instruksi untuk menutup mata. Berikan waktu untuk peserta didik benar-benar merasa rileks. Jika dirasa perlu, ulangi bagian ini sampai tiga kali.
- Berikan instruksi kepada peserta didik untuk mencari 3 bunyi/suara yang ada di sekelilingnya. Berikan waktu hingga maksimal 15 detik. Jika peserta didik belum menemukan 3 bunyi, ulangi kembali langkah sebelumnya. Jumlah bunyi/suara yang dicari dan kesempatan untuk mengulang dapat disesuaikan oleh guru sesuai kondisi lingkungan sekitar.
- Ajak peserta didik berdiskusi mengenai: (1) bunyi-bunyian yang mereka dengar dan (2) apa kesan atau perasaan yang dialami peserta didik saat melakukannya. Kesan peserta didik bisa berbeda dan bervariasi; ada peserta didik yang akan merasa santai, rileks, mengantuk, atau bahkan takut. Perlakukan semua jawaban sebagai jawaban yang wajar.
- Jika masih ada waktu tersisa, lakukan kegiatan ini sekali lagi dan mintalah peserta didik menemukan suara/bunyi terjauh yang bisa didengarkannya.
- Guru menutup kegiatan ini dengan berdiskusi atau (jika waktunya terbatas) langsung memberitahukan kepada peserta didik bahwa ketika berkonsentrasi, pendengaran kita bisa bekerja dengan maksimal seperti *Spidey-senses*. Karena di kegiatan berikutnya peserta didik akan banyak mendengarkan cerita, maka peserta didik diharapkan berkonsentrasi dan menjaga ketenangan selama kegiatan berlangsung. Ini akan membantu dirinya sendiri dan peserta didik lain untuk memahami cerita dengan lebih baik.

Kegiatan Penutup

Guru berefleksi bersama peserta didik. Pertanyaan yang bisa diajukan untuk memantik pembicaraan, misalnya:

- Apa bagian paling seru dari kelas hari ini?
- Apakah kamu bersemangat untuk mulai berlatih minggu depan?
- Apa properti yang akan kamu siapkan untuk mendukung penampilanmu?
- Bagaimana peran yang kamu dapatkan? Apakah kamu menyukainya? Mengapa kamu menyukainya?

Ulas setiap cerita, susunan adegan, dan peran yang dipilih oleh setiap murid dengan membaca hasil lembar kegiatan mereka yang telah dikumpulkan.
Beritahu bahwa di kegiatan berikutnya, murid akan mulai berlatih untuk tampil sehingga mereka membawa properti yang relevan dengan kelompoknya.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika menemukan cerita rakyat, dongeng, atau legenda setempat dirasa terlalu menyulitkan bagi guru, maka bisa saja menggunakan cerita rakyat, dongeng, atau legenda yang dikenali anak-anak pada umumnya, seperti misalnya: Terbentuknya Pulau Samosir dan Danau Toba, Malin Kundang, Sangkuriang, Sura dan Baya, Sari Bulan, Roro Jonggrang dan Candi Prambanan, dsb.

Untuk kelas dengan durasi belajar lebih pendek atau yang kemampuan peserta didiknya untuk merancang adegan masih belum sesuai standar, maka guru bisa membantu membuatkan urutan adegannya sehingga peserta didik dapat lebih fokus untuk memahami adegan yang ditentukan dan memilih peran yang sesuai dengannya.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

ADEGAN DEMI ADEGAN

TANGGAL : ____________________

NAMA : ____________________

Nama cerita:

Potongan cerita yang diambil?

Adegan

1
2
3
4
5
6

Nama Peserta didik	Peserta didik

KEGIATAN 7: GELADI BERSIH

Deskripsi singkat

Pada kegiatan 7, peserta didik akan mempersiapkan diri untuk pertunjukan yang akan dilakukannya. Fokus dari kegiatan ini adalah penguasaan alur cerita, interaksi antara peserta didik dengan pemain lainnya, *blocking* panggung, serta keterampilan memanfaatkan properti yang digunakan.

A. Persiapan Mengajar

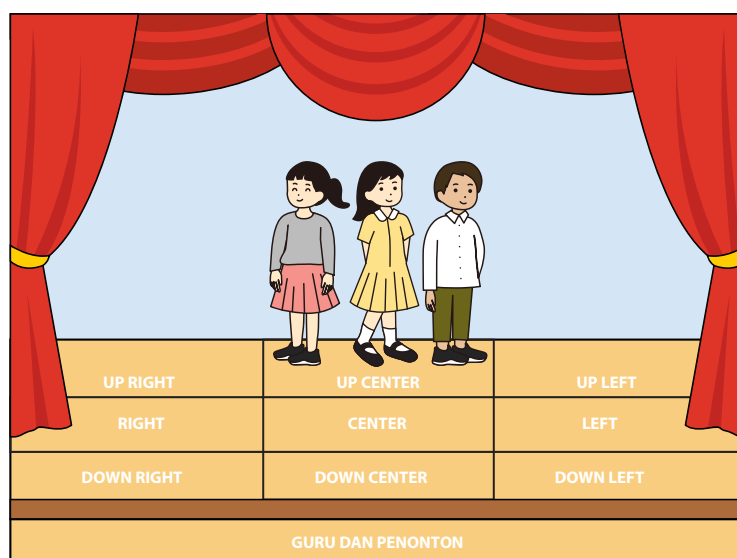
- Guru menyiapkan lembar kegiatan "Adegan Demi Adegan"
- Terkait kegiatan "Patung Berlari", sebaiknya guru telah terlebih dahulu mempersiapkan (menandai, memberikan tulisan, dlsb) area yang akan digunakan untuk bermain.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Patung Berlari

Kegiatan ini adalah bagian dari pemanasan untuk mengingat kembali pelajaran mengenai *blocking*. Lakukan kegiatan ini di lapangan atau di ruangan yang memiliki cukup ruang untuk berlari. Jumlah pemain dalam permainan ini disarankan tidak lebih dari 10. Jika jumlah peserta didik lebih dari 10, maka permainan ini bisa dimainkan secara bergantian. Peserta didik yang tidak bermain dapat ikut menjadi wasit bersama dengan guru.

1. Area permainan dibagi menjadi 9 area. Guru membuat gambaran di papan tulis untuk menjelaskan posisi area tersebut atau membuatkannya dalam selembar kertas berukuran besar.

Gambar 2.16 Ilustrasi 'Patung Berlari'

2. Jelaskan bahwa istilah yang digunakan dalam permainan ini adalah '*Up*' berarti 'atas' yang berarti posisi paling jauh dari guru (merepresentasikan penonton). *Up Right* artinya posisi 'atas' tapi di pojok kanan dari panggung. Sebaliknya '*down left*' berarti posisi bawah (paling dekat dengan guru) dan di sisi pojok kiri panggung. Beri tanda yang jelas untuk memisahkan kesembilan kotak tersebut.
3. Berikan instruksi sederhana tentang permainan ini:

- Kalian adalah patung ajaib yang dapat berpindah tempat ketika diberikan instruksi untuk berpindah. Di lapangan sudah tersedia 9 area untuk kalian berpindah dan kalian harus berpindah sesuai dengan instruksi yang diberikan. Durasi kalian untuk berpindah adalah selama 5 detik dan ketika guru berkata "Freeze!", maka kalian harus kembali menjadi patung dimanapun kalian berada. Tantangan dari permainan ini adalah saat menjadi patung, tubuh kalian harus menghadap ke penonton. Penonton harus bisa melihat wajah, leher, dan dada kalian dengan jelas. Kalian bisa berselonjor, duduk, berdiri, ataupun berjinjit agar wajah, leher, dan dada kalian terlihat dengan jelas.

4. Permainan dimulai dengan seluruh peserta didik berdiri di '*center*'. Kemudian sebutkan secara acak area-area dan hitung sampai lima detik dengan suara yang lantang untuk menambah semangat.
5. Sebutkan area-area secara acak hingga kesembilan area tercakup seluruhnya. Izinkan peserta didik menengok kembali penjelasan nama area yang ditulis di papan tulis atau kertas karena fokus dalam permainan ini bukanlah mengingat, melainkan merespon dengan benar dan memahami berbagai area di dalam panggung.
6. Peserta didik dikatakan gagal jika: (1) tidak atau terlambat menuju area yang benar (2) berada di area yang benar, tetapi wajah, leher, atau dadanya tidak terlihat jelas (tertutup oleh pemain lain di depannya). Bagi peserta didik yang gagal, berikan konsekuensi sederhana yang tidak mempermalukan peserta didik serta relevan dengan kegiatan pemanasan serta sudah disepakati bersama oleh para peserta didik, misalnya: 2 kali *scout jump* atau 5 kali *jumping jacks*.
7. Berikan waktu kepada peserta didik melakukan pendinginan, minum, ke toilet, dan beristirahat sejenak.

Kegiatan Inti

Ingatkan peserta didik bahwa pada hari ini akan diadakan geladi bersih untuk pertunjukan di langkah berikutnya. Minta peserta didik menyiapkan properti yang sudah mereka bawa sebelumnya. Jika ada peserta didik yang tidak membawa properti yang seharusnya dibawa, carikan properti alternatif. Jelaskan bentuk dari pertunjukan ini: model dari pertunjukan ini adalah menyerupai pertunjukan wayang dimana dalang akan membacakan adegan demi adegan dan pemain akan memperagakan adegan tersebut sedemikian rupa, baik dengan dialog-dialog spontan, improvisasi, ataupun dialog sederhana yang sudah disiapkan sebelumnya. Jika diperlukan, berikan simulasi dengan sebuah kelompok agar peserta didik lebih cepat memahami.

Instruksikan untuk peserta didik berkumpul dengan kelompoknya dan merancang bagaimana sebuah adegan ditampilkan. Bebaskan anak untuk menginterpretasikan cerita ke dalam adegan sesuai dengan konteks kelompoknya masing-masing. Guru berperan untuk memberi semangat, memberi masukan, memantik ide-ide kreatif, dan membantu kelompok yang kesulitan untuk menemukan ide atau menuangkan pemikirannya. Berikan waktu sekitar 15 menit untuk peserta didik melatih adegan demi adegan dan berlatih menampilkan adegan tersebut.

Guru mengundang satu per satu kelompok untuk tampil. Bacakan setiap adegan dengan lantang dan intonasi yang hidup (seperti sedang bercerita). Saat peserta didik tampil, fokuslah mengamati bagaimana peserta didik 'hadir' (fokus, terlibat, dan mengikuti cerita), memberikan respon dengan tepat, dan memperhatikan *blocking* serta orientasi panggungnya. Setelah penampilan, guru memberi apresiasi dan mengoreksi hal-hal terkait dengan *blocking*. Setiap kelompok diberikan waktu 5-7 menit untuk tampil dan menerima masukan dari guru maupun teman-temannya. Setelah semua kelompok tampil, berikan evaluasi secara umum. Ingatkan peserta didik untuk memperhatikan *blocking*, memberi respon dengan tepat, dan memanfaatkan properti dengan baik.

Kegiatan Penutup

Guru berefleksi bersama peserta didik dengan menunjukkan rubrik penilaian dan meminta peserta didik untuk merefleksikan dimana posisi mereka saat ini. Pertanyaan pengantar yang bisa diajukan adalah:

- Jika kamu diminta menilai diri sendiri, di kolom apa kamu akan berada? Apa alasannya?

Tutup kelas dengan mengingatkan peserta didik untuk mengulang adegannya secara mandiri di rumah dan membawa properti tambahan (jika ada).

KEGIATAN 8: SECUPLIK LEGENDA

Deskripsi singkat

Ini adalah bagian terakhir untuk Unit 2. Kegiatan kedelapan akan memberikan pengalaman dan diharapkan menghasilkan refleksi peserta didik dalam mempresentasikan cerita rakyat, dongeng, atau legenda dalam sebuah pertunjukan singkat.

A. Persiapan Mengajar

- Guru memastikan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung (seperti penerangan, listrik, alat rekam, dsb)
- Jika dapat diusahakan, sediakan musik untuk membangun suasana pada saat pertunjukan. Sesuaikan musik yang akan dimainkan dengan emosi yang tergambar secara umum di dalam adegan-adegan yang dimainkan sebuah kelompok.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Sapa Dan Semangat

Sapalah peserta didik dan berikan motivasi serta apresiasi kepada peserta didik yang telah mengikuti Kegiatan 1 sampai 8. Ingatkan peserta didik bahwa ini adalah akhir dari Semester 1 sehingga peserta didik perlu melakukan yang terbaik untuk penampilannya. Pastikan peserta didik sudah duduk bersama dengan kelompoknya. Alokasikan waktu semaksimal mungkin untuk peserta didik mengulas latihan terakhir kalinya bersama dengan kelompok.

Gambar 2.17 Ilustrasi Kegiatan Inti

Kegiatan Inti

- Ajak peserta didik untuk berlatih dan merapikan penampilannya. Tanyakan dan sepakati durasinya agar tidak terlalu lama. Minta peserta didik menyiapkan semua properti yang akan digunakan.
- Kumpulkan peserta didik dan jelaskan sekali lagi mengenai aturan main pertunjukan ini seperti yang sudah diberitahu di langkah sebelumnya.
- Ingatkan juga ekspektasi guru terhadap penampilan peserta didik secara singkat dan jelas, misalnya:

Di dalam penampilanmu nanti, saya ingin melihat apakah kalian dapat berkonsentrasi dan fokus pada peran masing-masing. Kemudian juga bagaimana kalian menanggapi dialog atau dari pemain lain dan juga apakah kalian

menggunakan properti dengan baik sesuai fungsinya. Terakhir, saya juga ingin melihat bagaimana kalian memperhatikan *blocking* pada saat tampil sehingga penonton dapat melihat ekspresi dan gerakan-gerakan kalian dengan jelas. Ekspektasi saya sama dengan yang kalian sudah baca di rubrik penilaian pada langkah terakhir, kan?

Seperti halnya pada saat geladi bersih, panggil semua kelompok satu per satu untuk tampil secara bergiliran. Selagi setiap kelompok tampil, berkonsentrasilah untuk membacakan adegan (mendalang) dan memainkan musik (jika ada).

Rekam penampilan peserta didik dengan *handphone* atau alat rekam lain untuk mempermudah Anda dalam memutar ulang penampilan peserta didik untuk diberi nilai. Jika tidak ada alat rekam, artinya Anda perlu mencatat hal-hal penting terkait penampilan peserta didik, khususnya peserta didik yang menonjol atau di bawah standar.

Setelah semua kelompok tampil, berikan kesempatan untuk peserta didik saling memberikan apresiasi dan pendapat tentang penampilan kelompok lain. Guru bisa membantu dengan pertanyaan seperti, “Apa yang bisa kamu pelajari dari penampilan temanmu?”, “Apa yang ingin kamu perbaiki dari penampilanmu?”, “Penampilan kelompok mana yang paling kamu sukai dan mengapa?”, dsb.

Guru melakukan evaluasi atas penampilan dan mengulangi kembali konsep-konsep penting tentang respon, *blocking*, dan penggunaan properti.

Kegiatan Penutup

Guru berefleksi bersama peserta didik. Pertanyaan yang bisa diajukan untuk memantik pembicaraan, antara lain:

- Apakah kamu sudah menjadi penonton yang baik (menyimak, apresiatif, dan kritis)?
- Seperti apa contoh respon yang tepat di dalam adegan yang kamu saksikan tadi?
- Apa pentingnya menerapkan *blocking* dengan benar?
- Apa kesanmu selama mengikuti kelas ini? Apa yang kamu inginkan untuk semester depan?

Tutup kelas dengan mengucapkan terima kasih dan mengapresiasi kerja keras peserta didik dan kesenangan yang terjadi di sepanjang semester.

RUBRIK PENILAIAN

Tabel 2.6 Rubrik Penilaian

TP	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (60-80)	Sangat Berkembang (81-100)
• Menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menunjang pe- rannya • Melibatkan diri dalam situasi rekaan mengandalkan beber- apa stimulus dan rangsangan. • Bergerak mengikuti situasi di dalam cerita • Menirukan sosok lewat karak- ter, vokal, dan gestur • Memahami *blocking* dan pen- erapannya di atas panggung. • Mengkomunikasikan ide lewat kegiatan manipulasi properti • Mengeksplorasi properti sesuai fungsi dan bentuknya • Menampilkan pertunjuk- an singkat dengan dialog seder- hana	• Sikap tubuh saya masih kaku sehingga kurang dapat meme- rankan tokoh saya dengan maksimal • Saya belum menggunakan properti sesuai fungsi yang seharusnya • Saya masih melakukan be- berapa kesalahan blocking • Saya terkadang lupa dengan bagian saya atau terganggu konsentrasinya dengan banyaknya penon- ton yang melihat saya. • Saya sulit memahami jalan cerita yang dimainkan teman-teman sehingga tidak tahu harus memberi res pon apa	• Saya bergerak dengan baik di sepanjang cerita, memanfaatkan tangan, kaki, dan anggota tubuh lain untuk menunjang peran saya. • Saya menggunakan pro- perti sesuai dengan fung- sinya di dalam pertunjukan • Saya memahami dan me- nerapkan *blocking* pang- gung dengan baik • Saya mengingat peran saya de- ngan baik dan fokus selama pertunjukan. • Saya memahami jalan cerita ini dan saya meres- pon dengan tepat ter- hadap seluruh adegan di pertunjukan ini yang melibatkan saya.	• Saya bergerak dengan luwes/lincah/nyaman, memanfaatkan anggota tubuh saya untuk menun- jang peran. • Saya berinteraksi dengan properti saya atau properti yang berada di atas pang- gung. • Saya secara konsisten bergerak dengan menyadari posisi saya dan atas *block- ing* saya di atas panggung. • Saya memahami jalan cerita ini dan merespon dengan natural dan unik seluruh adegan di pertunjukan ini yang melibatkan saya.
• Menjelaskan emosi emosi yang ditunjukkan oleh tokoh/sosok tertentu	• Tidak memahami emosi yang muncul di dalam perannya dan atau tidak menyebutkan profil, karakter, dan emosi.	• Mendeskripsikan profil, kar- akter, dan emosi dari tokoh yang diperankannya.	• Menuliskan deskripsi detail tentang profil, karakter, dan emosi yang terjadi pada tokoh yang diperankannya

Refleksi Guru

- Apakah pembelajaran berlangsung dengan baik? Apa buktinya?
- Bagian mana yang masih perlu diperbaiki dari pengajaran saya?
- Apa masukan atau pengetahuan yang paling dominan dipelajari murid saya selama unit ini berlangsung?

Lembar Kegiatan Peserta Didik

- Lembar Kegiatan - Mendeskripsikan Foto
- Lembar Kegiatan - Membuat Cerita Menggunakan Properti
- Lembar Kegiatan - Sekilas Info
- Lembar Kegiatan - Membuat Storyboard
- Lembar Kegiatan - Penyelamat Timun Mas
- Lembar Kegiatan - Adegan Demi Adegan

BAHAN BACAAN GURU

Tablo

Tablo merupakan singkatan dari istilah Perancis yaitu "tableaux vivant" yang berarti "gambar hidup". Dalam KBBI, Tablo merupakan pertunjukan lakon tanpa gerak atau tanpa dialog. Tablo menjadi keterampilan dasar dalam teater yang membantu aktor untuk memahami pentingnya visual pada pertunjukan di atas panggung. Karena tablo tidak bergerak, para aktor harus menyampaikan cerita, pesan atau makna melalui ekspresi serta pose statis (*freeze pose*), terutama saat berhubungan atau berinteraksi dengan aktor lain di atas panggung.

Tablo mulai populer pada sekitar tahun 1830 hingga tahun 1920. Dalam pertunjukan tablo, para aktor membawakan cerita atau adegan dari karya sastra, seni lukis, sejarah, cerita-cerita dalam kitab agama atau cerita kehidupan sehari-hari.

Seringkali terdapat narator dalam pertunjukan tablo untuk menarasikan cerita yang sedang dimainkan aktor.

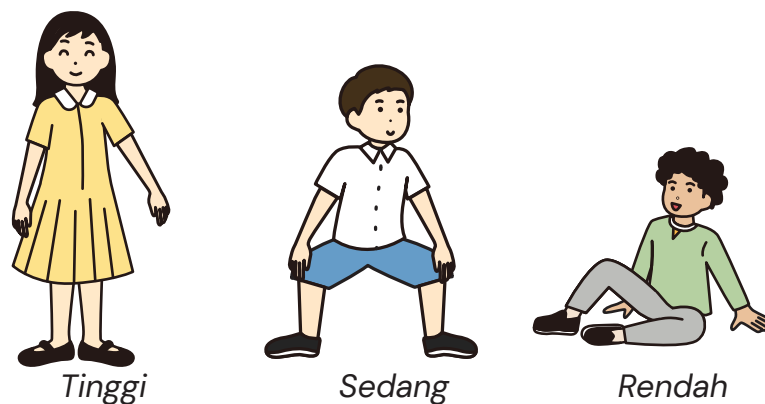
Terdapat beberapa elemen untuk membuat karya Tablo yang baik dan efektif, yaitu:

1. **Komunikasi**

Dalam elemen komunikasi, terdapat 2 hal penting yang perlu diaplikasikan dalam membuat pose tablo, yaitu:

- Ekspresi wajah: membuat mimik dan ekspresi wajah untuk menyampaikan emosi dari cerita atau karakter yang dimainkan.
- Bahasa tubuh: menyampaikan pesan atau emosi dari cerita melalui gestur tubuh aktor.

2. **Level Tubuh**

Level dalam konteks ini merupakan tinggi atau rendahnya posisi tubuh aktor saat membuat pose dan bermain tablo. Terdapat 3 perbedaan level yaitu, tinggi, sedang dan rendah.

Gambar 2.18 Ilustrasi 'Level Tubuh'

3. **Bentuk Tubuh**

Gunakan bentuk tubuh yang menarik dan kuat untuk mendukung ekspresi yang telah ditampilkan pada wajah. Ada 2 bentuk yang perlu diperhatikan, yaitu:

- Terbuka: Pada bentuk ini, seluruh bagian tubuh terbuka dan dapat dilihat jelas oleh penonton. Seperti membuat pose dengan merentangkan tangan dan kaki, mendorong bahu, dan lainnya.

Sumber: teaterplot.weebly.com/Ganjar W./2016

Sumber: teaterplot.weebly.com/ Ganjar W./2016

- Tertutup: Pada bentuk ini aktor melakukan pose yang menutup beberapa bagian tubuh sehingga ada bagian-bagian tubuh yang tidak dapat terlihat jelas oleh penonton. Seperti membuat pose duduk dan memeluk dengkul, menyilangkan tangan di depan dada, dan lainnya.

Sumber: teaterplot.weebly.com/Ganjar W./2016

Sumber: Dokumen Pribadi Teater Plot, 2017

4. **Terhubung Dengan Ruang Dan Lawan Main**

- Ruang: Tubuh aktor yang memainkan Tablo harus terkoneksi dengan ruang yang dimainkannya. Aktor perlu memikirkan komposisi dan memilih *blocking* yang tepat dengan mempertimbangkan posisi penonton, sehingga aktor dapat terlihat jelas oleh penonton. Selain itu, aktor harus efektif menggunakan area permainan, aktor diperbolehkan mengeksplor area bermainnya selama hal tersebut masih relevan dalam cerita yang ingin disampaikan. Penggunaan area yang efektif akan mengurangi kemungkinan antar aktor akan saling menutupi saat melakukan Tablo.

Sumber: Dokumen Pribadi Manna Proxia Theatre, 2012

- Lawan main: Melalui pose Tablo, aktor harus bisa menjelaskan hubungan antar aktor yang sedang memainkan Tablo. Selain itu, antar aktor juga harus saling terkoneksi perasaan dan pikirannya melalui pose.

5. Fokus

Dalam bermain Tablo dibutuhkan kestabilan tubuh untuk menjaga pose tetap terlihat jelas sehingga pesan bisa tersampaikan dengan baik. Selain itu, aktor juga perlu menjaga pandangan mata agar tetap fokus pada seluruh kejadian dalam permainan tablo dan juga perlu melakukan kontak mata dengan lawan main. Tanpa fokus dua hal tersebut akan sulit dilakukan oleh aktor.

Sumber: Dokumen Pribadi Manna Proxia Theatre, 2012

Berikut adalah video contoh pertunjukan Tablo:

BAHAN BACAAN GURU

Improvisasi

Improvisasi merupakan kegiatan dalam teater untuk menggambarkan karakter atau adegan yang dilakukan secara spontan tanpa latihan atau persiapan. Aktor akan membuat karakter, dialog, dan berakting tanpa naskah seiring berjalannya permainan atau pertunjukan. Kunci utama dari improvisasi adalah imajinasi sang aktor.

Dalam improvisasi, semua aksi dan tindakan harus dimotivasi oleh apa yang aktor ketahui tentang karakter, situasi, dan apa yang dihasilkan saat aktor dan lawan mainnya berimprovisasi. Dengan permainan improvisasi, kita dapat melihat bagaimana sebuah adegan pada pertunjukan dapat berubah arah yang merupakan hasil dari satu dialog atau tindakan yang dilakukan oleh aktor.

Untuk memainkan improvisasi dengan baik, ada beberapa hal yang harus diterapkan oleh sang aktor. Hal ini perlu guru perhatikan dan sampaikan juga kepada peserta didik, yaitu:

1. Tentukan terlebih dahulu di awal mengenai:
   - Siapa: Siapa karaktermu? Pekerjaan? Umur? Kembangkan identitas tokoh seiring berjalannya permainan improvisasi berlangsung.
   - Apa: Apa yang ingin dilakukan karakter yang bermain? Apa situasi yang sedang terjadi?
   - Di mana: Di mana kejadian itu berlangsung? Di mana tokoh saat itu berada?
2. Gunakan dialog yang menarik dan hindari dialog-dialog "sekali pakai". Gunakan bahasa yang deskriptif untuk mengungkapkan perasaan, pengamatan, kebutuhan, keinginan dan lainnya. Contoh sebagai berikut
3. Selalu berkata "Ya" dan selalu menerima umpan yang diberikan oleh teman main. Seorang aktor yang baik tidak menyangkal berbagai situasi yang diberikan, justru akan menerima dan melengkapinya dalam permainan tersebut. Contohnya:

A: Gak biasanya mukamu lesu begitu. B: Iya, aku habis dihukum pak Ari nih. A: Oh, pasti karena telat mengumpulkan tugas ya? B: Iya, kertas tugasku hilang jadi harus mengulang lagi dari awal.	A: Hai. B: Halo. A: Aku baru lihat kamu di sekolah ini. B: Iya, aku murid baru. A: Oh. B: Salam kenal ya.

4. Hindari dialog pertanyaan terutama pertanyaan yang memicu jawaban “ya” dan “tidak”. Dialog pertanyaan secara tidak langsung memaksa teman main bekerja sendirian untuk berpikir dan mengisi informasi yang hilang. Contoh:

Dia namanya Putri, murid baru pindahan dari Pontianak.

Kamu kenal siapa anak itu?

Kita diundang ke acara ulang tahun Ari besok sore.

Besok sore kita mau kemana?

5. Bereaksi dengan cepat dan jangan berhenti bicara hanya untuk berpikir kata apa yang selanjutnya harus dikatakan. Tidak ada jawaban salah dan benar dalam improvisasi, sehingga tidak masalah jika aktor menyebutkan kata-kata yang konyol dan lucu.

A: Akhirnya kita bisa keluar dari rumah seram itu. B: Ya, dan sepatuku hampir saja robek karena memanjat pagar ini.	A: Akhirnya kita bisa keluar dari rumah seram itu. B: Apanya yang seram sih? Rumah itu sangat cantik!

6. Bicaralah dengan cukup keras untuk didengar di seluruh ruangan.
7. Bergerak dengan bebas. Hindari berdiri di samping karakter lain sepanjang waktu atau bersembunyi dibalik teman main.
8. Menjadi pendengar dan pengamat yang baik. Saat berimprovisasi bersama teman atau dalam grup, dengarkanlah aktor yang sedang dalam gilirannya menyampaikan dialog dan tidak memotong dialog atau tindakan yang sedang dilakukannya. Karena dialog atau tindakan yang keluar dari teman main adalah kunci untuk dialog atau tindakan yang akan kamu lakukan setelahnya.
9. Tetaplah menjadi karakter yang dipilih sepanjang permainan improvisasi berjalan.

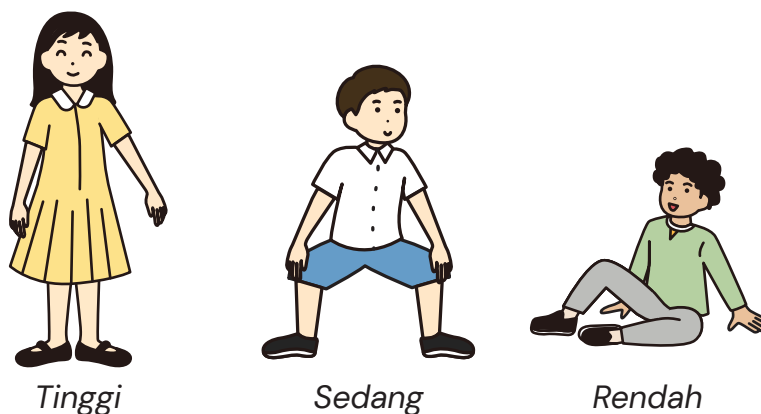
BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Apa Itu Tablo?

Sumber: Dokumen Pribadi Manna Proxia Theatre, 2012

Tablo merupakan pertunjukan lakon tanpa gerak atau tanpa dialog. Para aktor harus menyampaikan cerita, pesan atau makna dalam cerita melalui ekspresi serta pose statis *(freeze pose)*. Biasanya, tablo menggambarkan momen-momen penting dalam sebuah cerita.

Tips melakukan Tablo!

1. Berikan energi ke dalam gerak tubuh.
2. Gunakan berbagai level tubuh (tinggi, sedang dan rendah).

Gambar 2.19 Ilustrasi 'Level Tubuh'

3. Gunakan bentuk tubuh yang berbeda sesuai dengan emosi yang ditampilkan (terbuka dan tertutup).

Sumber: Dokumen Pribadi Teater Plot, 2017

4. Tampilkan ekspresi wajah yang kuat.
5. Gunakan ruang atau area secara efektif tanpa menutupi sesama pemeran.

Sumber: teaterplot.weebly.com/Gunawan W./2014

BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Apa itu Improvisasi?

Improvisasi adalah kegiatan dalam teater untuk menggambarkan karakter atau adegan yang dilakukan secara spontan tanpa latihan atau persiapan. Aktor akan membuat karakter, dialog, dan berakting tanpa naskah seiring berjalannya permainan atau pertunjukan. Kunci utama dari improvisasi adalah imajinasi sang aktor.

Untuk melakukan improvisasi dengan baik, ada beberapa hal yang harus diterapkan oleh sang aktor. Berikut beberapa tips untuk melakukan improvisasi dengan baik.

Tips Melakukan Improvisasi

- Tentukan Siapa (siapa karakter yang bermain? pekerjaan?), Apa (apa yang ingin dilakukan karakter yang bermain?), dan Di mana (di mana kejadian itu berlangsung?)
- Gunakan dialog yang menarik. Contoh sebagai berikut

A: Gak biasanya mukamu lesu begitu. B: Iya, aku habis dihukum pak Ari nih. A: Oh, pasti karena telat mengumpulkan tugas ya? B: Iya, kertas tugasku hilang jadi harus mengulang lagi dari awal.	A: Hai. B: Halo. A: Aku baru lihat kamu di sekolah ini. B: Iya, aku murid baru. A: Oh. B: Salam kenal ya.

- Selalu berkata “Ya” dan selalu menerima umpan yang diberikan oleh teman main. Contohnya:

A: Akhirnya kita bisa keluar dari rumah seram itu. B: Ya, dan sepatuku hampir saja robek karena memanjat pagar ini.	A: Akhirnya kita bisa keluar dari rumah seram itu. B: Apanya yang seram sih? Rumah itu sangat cantik!

- Hindari dialog pertanyaan. Contoh:

✓ Dia namanya Putri, murid baru pindahan dari Pontianak.

✗ Kamu kenal siapa anak itu?

✓ Kita diundang ke acara ulang tahun Ari besok sore.

✗ Besok sore kita mau kemana?

- Bereaksi dengan cepat dan jangan berhenti bicara hanya untuk berpikir. Tidak ada jawaban salah dan benar dalam improvisasi, jadi tidak masalah jika kamu menyebutkan kata-kata yang konyol dan lucu.
- Bicaralah dengan cukup keras untuk didengar di seluruh ruangan.
- Bergerak dengan bebas. Hindari berdiri di samping karakter lain sepanjang waktu atau bersembunyi dibalik teman main.
- Menjadi pendengar dan pengamat yang baik. Saat berimprovisasi bersama teman atau dalam grup, dengarkanlah aktor yang sedang dalam gilirannya menyampaikan dialog dan tidak memotong dialog atau tindakan yang sedang dilakukannya. Karena dialog atau tindakan yang keluar dari teman main adalah kunci untuk dialog atau tindakan yang akan kamu lakukan setelahnya.
- Tetaplah menjadi karaktermu sepanjang permainan improvisasi berjalan.

KARTU KRONOLOGIS

Bisa digunakan untuk kegiatan: **Reka adegan**

Kronologis 1 Pada acara ulang tahun, A dan B sedang mengambil minum. Saat berbalik badan, B tidak sengaja menabrak C dan menumpahkan minuman tersebut ke baju C. C marah. A dan B meminta maaf kepada C. D berlari ke arah C untuk menawarkan tisu namun ia terpeleset oleh tumpahan minuman yang jatuh ke lantai. A,B dan C menertawakan D yang terjatuh. D meringis kesakitan sambil menahan malu. Semua tamu melihat kejadian tersebut, ada yang tertawa, ada juga yang merekam kejadiannya.
Kronologis 2 Saat ulangan, A sedang serius mengerjakan soal. Tiba-tiba B melempar kertas untuk memanggil A. B memaksa untuk meminta jawaban A. C yang melihat dari belakang B, memberi isyarat kepada B untuk diam. D yang duduk di belakang A juga ikut memarahi B. A cuek dan tidak ingin memberikan jawaban. B masih bersikeras, diingatkan oleh C bahwa guru sedang menuju ke bangku B namun B tidak menghiraukan. B pun dimarahi oleh guru karena perbuatannya. Semua peserta didik melihat kejadian tersebut.
Kronologis 3 Sekelompok teman sedang asyik bermain di rumah B. Saat B meninggalkan teman-temannya untuk mengambil minum, A tidak sengaja memecahkan vas bunga kesayangan milik nenek B. Saat B datang ia terkejut, C dan D menceritakan kejadiannya. A hanya bisa meminta maaf dan menyesali perbuatannya. B bingung karena takut akan dimarahi neneknya, lalu nenek datang dan melihat vas bunganya pecah. A pun menceritakan kejadiannya dan meminta maaf. Dan sang nenek memaafkan perbuatannya.

Kronologis 4 Sekelompok teman sedang dalam perjalanan pulang dari sekolah bersama-sama. Di perjalanan, mereka melihat seekor anjing galak. B berniat untuk iseng dengan melempar batu, A dan C yang ketakutan memberi saran kepada B untuk tidak melempar batu. Namun D mendukung aksi tersebut. B pun melemparkan batunya ke anjing tersebut, walaupun tidak kena ternyata anjing itu marah. Akhirnya anjing itu mengejar B dan D. B dan D berlari ketakutan. Sementara A dan C bersembunyi dibalik pohon karena ketakutan.
Kronologis 5 Sekelompok peserta didik bersama guru sedang karya wisata ke Kebun Binatang. Peserta didik terlihat senang semuanya. Guru yang mendampingi, menjelaskan tentang orang utan. Sambil terus dijelaskan oleh Guru, ada yang serius mencatat, ada yang memotret binatang, ada yang asyik mengobrol dengan yang lainnya. A yang bosan melihat ada toko es krim, mengajak B untuk pergi membeli es krim. A dan B membeli es krim lalu asyik menikmati es krim. Saat mereka kembali ke tempat semula sebelum mereka pergi beli es krim, rombongan sudah tidak ada dan A dan B pun menangis.
Kronologis 6 Sekelompok teman akan menggambar bersama. A menyiapkan kertas gambarnya, dan B meminjami seluruh pensil warna miliknya untuk dipakai bersama. Mereka saling bertukar pensil warna, dan mereka menggambar dengan gembira. Karena terlalu asyik, C tak sengaja mematahkan pensil warna milik B. Semua teman yang lain kaget. C pun merasa bersalah dan meminta maaf kepada B. B merasa sedih. D berkata akan membantu C mengganti pensil warna yang patah dengan yang baru. B pun terlihat lega, dan mereka melanjutkan gambarnya.

KATA KUNCI

Blocking	Pengaturan posisi dan gerak aktor dalam suatu pertunjukan drama.
Dialog	Percakapan lisan yang digunakan oleh dua karakter atau lebih untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan.
Fokus	Tindakan berkonsentrasi atau konsisten dalam karakter (dalam akting.)
Improvisasi	Penggambaran karakter atau adegan yang dilakukan secara spontan tanpa latihan atau persiapan.
Level	Tinggi atau rendahnya posisi tubuh aktor.
Pose	Gaya atau sikap yang dibuat saat bermain teater.
Storyboard	Visualisasi atau penggambaran dari urutan adegan dalam cerita atau pertunjukan.
Tablo	Pertunjukan lakon tanpa gerak atau tanpa dialog.

Referensi Bacaan

Chiert, J. & Hunsberger, B., 2004. All You Need To Teach Drama. South Yarra, Vic.: Macmillan Education Australia.

Blaxland, W. & Texidor, D., 2004. Ready To Go Drama. Glebe, N.S.W.: Blake Education.

Schanker, Harry H., & Katharine Anne., 2005. The Stage and the School. Glencoe/McGraw-Hill.

“BLM #8 Elements of Tableau.” Council of Ontario Drama and Dance Educators, 2009. 23 September 2020, www.code.on.ca/files/assets/resources/305-finding-balance/documents/8critlit-findingbalance-blm8elementsoftableau.pdf.

“The Elements of Tableaux.” Council of Ontario Drama and Dance Educators, 2009. 23 September 2020, www.code.on.ca/files/assets/resources/304-departures/documents/6critlit-departures-blm2theelementsoftableaux.pdf.

“Pantomime Lesson Plan.” Drama Notebook, 24 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/pantomime/pantomime-lesson-plan-2/.

“Improv Warm-Ups Games.” Drama Notebook, 24 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/improv/improv-warm-ups/.

“50 Improv Games.” Drama Notebook, 24 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/improv/50-improv-games/.

“Rules and Tips for Improv.” Drama Notebook, 24 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/improv/rules-and-tips-for-improv/.

Initiative, Yale National. “Dramatizing Art: Tableaux Vivants.” 14.01.01: Dramatizing Art: Tableaux Vivants, 25 September 2020, teachers.yale.edu/curriculum/viewer/initiative_14.01.01_u.

Heru., “Pengertian Improvisasi Dalam Teater - Jenis Dan Fungsinya.” IlmuSeni.com, 19 Agustus 2017. 26 September 2020, ilmuseni.com/seni-pertunjukan/seni-teater/pengertian-improvisasi-dalam-teater.

“Orange And Elephants.” British Theatre Guide, 23 September 2020, https://www.britishtheatreguide.info/reviews/oranges-and-ele-hoxton-hall-15478

“Peter Pan: A Musical Adventure Review” Chicago Tribune, 23 September 2020, https://www.chicagotribune.com/entertainment/theater/ct-ent-peter-pan-review-0721-story.html

“Theatre Review: Burning Bluebeard” Stage And Cinema, 23 September 2020, https://www.stageandcinema.com/2019/12/16/burning-bluebeard-ruffians-porchlight/

“Burning Bluebeard” Lizzie Bracken, 23 September 2020, https://www.lizziebracken.com/#/burning-bluebeard/

“Previous Seasons” Tableau D’Hote, 23 September 2020, https://tableaudhote.ca/previous-seasons/

“Come From Away: Why We Need the 9/11 Musical” BBC, 23 September 2020, https://www.bbc.com/culture/article/20190212-come-from-away-why-we-need-the-911-musical

“SF Opera’s Hansel and Gretel (again)” The Opera Tattle, 23 September 2020, https://operatattler.typepad.com/opera/hansel-and-gretel/

“5 Theatre Games For People Who Hate Theatre Games” Share Theatre, 23 September 2020, http://www.sharetheatre.org/5-theatre-games-for-people-who-hate-theatre-games/

“Annie” Internet Broadway Database, 23 September 2020, https://www.ibdb.com/broadway-production/annie-492932

“Master of the Pause Had an Unmistakable Sense of Rhythm” The New York Times, 23 September 2020, https://nytimes.com/2009/01/10/arts/dance/10point.html

Menjadi Sebuah Karakter

ALOKASI WAKTU

16 Jam Pembelajaran
8 Kegiatan / Pertemuan

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengevaluasi unsur-unsur seni teater dari pertunjukan yang ditonton dengan menggunakan terminologi yang tepat
- Menirukan cara bertutur karakter sesuai sifat karakter tersebut
- Bermain dalam berbagai situasi imajinatif
- Menampilkan dialog-dialog yang responsif terhadap situasi di dalam cerita
- Mengatribusi berbagai sifat dari karakter yang diamati
- Memberikan kritik konstruktif terhadap sebuah penampilan
- Menghargai sebuah pertunjukan dengan menjadi penonton yang apresiatif

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021

Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas V

Penulis: Elia Yovan Chandra dan Mutiara Fallahdani

ISBN 978-602-244-701-6

DESKRIPSI UNIT

Dalam Unit 3, peserta didik akan mendalami aspek olah vokal dalam bermain peran. Kegiatan yang dilakukan peserta didik akan menitikberatkan pada imajinasi, eksplorasi vokal serta karakter terhadap berbagai situasi yang muncul di dalam cerita.

KEGIATAN 1: MENGEMBANGKAN KARAKTERKU SENDIRI

Deskripsi singkat

Kegiatan ini adalah bagian pertama dari 3 kegiatan untuk peserta didik mengembangkan kemampuannya dalam mengeksplorasi karakter. Melalui berbagai kegiatan simulasi dan permainan, peserta didik berlatih mengumpulkan informasi yang relevan seputar karakter yang ingin dikembangkannya. Peserta didik juga mengembangkan karakter tersebut dengan bantuan Kartu Karakter.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca instruksi seluruh kegiatan di kegiatan 1.
- Menyiapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Buka kelas seperti yang dilakukan pada unit-unit sebelumnya. Lalu ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan pemanasan sebelum memulai kegiatan inti. Guru bisa memilih salah satu dari pilihan pemanasan yang ada di bawah:

Bukan Lagu Biasa (Alternatif 1)

Material: Kartu yang berisi karakter atau emosi (dapat diunduh), guru dapat memilih kategori apa yang akan dimainkan di antara karakter atau emosi.

Instruksi untuk guru:

- Ajak peserta didik untuk berdiri dalam lingkaran dan jelaskan masing-masing anak akan menyanyikan potongan dari lagu anak yang sudah guru pilih (bisa menyesuaikan dengan lagu-lagu anak yang akrab di kalangan peserta didik).

Gambar 3.1 Ilustrasi ‘Bukan Lagu Biasa’

- Yang berbeda dari kegiatan ini adalah cara menyanyikannya. Peserta didik harus mengambil satu kartu yang berisi sebuah karakter atau emosi, dan peserta didik harus menyanyikan lagunya dengan suara yang disesuaikan dengan karakter atau emosi yang dia dapat. Peserta didik yang lainnya harus menebak karakter/emosi apa yang dimainkan olehnya.
- Peserta didik yang sedang bermain, terus bernyanyi hingga teman-temannya bisa menebak dan kegiatan ini berlanjut dilakukan secara bergantian.

Tabel Daftar Emosi dan Karakter yang bisa digunakan dalam kartu:

Tabel 3.1 Daftar Emosi dan Karakter

EMOSI	KARAKTER
Tegang	Pembaca berita
Curiga	Orang Lanjut Usia (Lansia)
Marah	Polisi
Semangat	Presiden
Gugup	Penjual baju
Canggung	Anak kecil
Gembira	Tentara
Sedih	Pembawa acara
Takut	Pramugari
Penasaran	Penyanyi dangdut
Malu	Peraga Senam
Bingung	Ulama
Depresi	....
Bangga	....
Terharu	....

**Guru bisa menambahkan karakter-karakter terkenal di daerah setempat yang dikenal anak-anak*

Dengarkan aku (Alternatif 2)
Material: Kartu tugas

Instruksi untuk guru:

Gambar 3.2. Ilustrasi aktivitas 'Dengarkan Aku'

- Minta peserta didik untuk memilih pasangan bermain pada kegiatan ini, lalu minta peserta didik untuk menetapkan siapa yang akan menjadi peserta didik A dan B.
- Peserta didik A akan menjadi aktor yang bermain pertama dan peserta didik B akan bermain pada putaran selanjutnya. Peserta didik A berdiri menghadap peserta didik B, sedangkan peserta didik B berdiri membelakangi peserta didik A sehingga peserta didik B tidak bisa melihat pasangannya. Setiap peserta didik A diberi 1 kartu tugas berisi kalimat yang harus diucapkan menggunakan 5 emosi berbeda yang tertera pada kartu.
- Tiap putaran diberikan waktu 2 menit peserta didik A mengucapkan kalimat dengan 1 emosi dan peserta didik B harus menebak dengan tepat kelima emosi tersebut. Jika peserta didik B sudah menebak atau mengatakan lewat, peserta didik A bisa melanjutkan ke emosi kedua dan seterusnya hingga kelima.
- Setelah waktu habis, mulai putaran baru dan peserta didik bertukar peran.

Catatan:
Ingatkan pada peserta didik B bahwa mereka hanya perlu fokus pada emosi yang muncul dari suara yang didengarnya.

Tabel 3.2 Kartu Tugas

KARTU TUGAS 1	KARTU TUGAS 2
Kalimat: "Ular melingkar di atas pagar mutar-mutar perutnya bundar" Ucapkan dengan emosi: Tegang, bahagia, sedih, penasaran, terharu.	Kalimat: "Kuku kaki kakak kakek ku kaku kaku" Ucapkan dengan emosi: Bahagia, bingung, malu, terharu, marah.
KARTU TUGAS 3	**KARTU TUGAS 4**
Kalimat: "Kutuku butuh tubuhku, tapi tubuhku tak butuh kutuku" Ucapkan dengan emosi: Marah, heran, takut, semangat, gugup.	Kalimat: "Dudung, ambilkan dandang di dinding dong, Dung" Ucapkan dengan emosi: Semangat, curiga, malu, terharu, marah.

Kegiatan Inti

Membuat Profil Karakter

Material: Lembar Profil Karakter (dapat dicetak dan diperbanyak).

Instruksi untuk guru:

Pada kegiatan inti, peserta didik membuat profil karakter mengikuti pertanyaan yang ada di lembar kegiatan. Peserta didik bebas untuk membuat karakter apapun, baik karakter masa kini maupun masa lalu. Dorong peserta didik untuk membuat karakter yang bertolak belakang dengan sifat asli mereka masing-masing. Hal ini dapat melatih kemampuan mereka dalam melakukan berbagai ekspresi dan emosi, terutama ekspresi dan emosi yang jarang mereka gunakan atau tunjukan dalam kehidupan sehari-hari.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

PROFIL KARAKTER

<table>
<tr>
<td rowspan="3">(Gambarkan karaktermu)</td>
<td>
Seperti apa karakterku?
Nama: ____________
Usia : ____________
Sifat (lihat Kumpulan Sifat Karakter):
____
Penampilan (minimal memilih salah 1):
Ciri khas fisiknya:
____
____
Cara berjalan:
____
____
Cara bicara:
____
____
</td>
</tr>
<tr>
<td>
Di manakah aku tinggal?
____
Apa nama desa/kota/negara/tempat aku tinggal saat ini?
____
</td>
</tr>
<tr>
<td>
Kapankah aku hidup?
Tanggal 'hari ini':
____
Situasi apa yang sedang terjadi saat ini?
____
____
</td>
</tr>
</table>

KUMPULAN SIFAT KARAKTER

- aktif
- petualang
- penuh kasih
- penakut
- ambisius
- gelisah
- argumentatif
- suka bingung
- suka mengatur
- berani
- cemerlang
- tenang
- tukang ejek
- pandai melakukan sesuatu
- cermat
- peduli
- karismatik
- menawan
- kekanak-kanakan
- pintar
- ceroboh
- berhati dingin
- berbelas kasihan
- kompetitif
- sombong
- prihatin
- percaya diri
- teliti
- penuh kepedulian
- kooperatif
- berani
- pengecut

- kritis
- kejam
- penasaran
- berani
- teguh
- bertekad kuat
- tidak jujur
- tidak menghargai
- asyik
- mudah bergaul
- efisien
- energik
- antusias
- adil
- setia
- gelisah
- sengit
- bodoh
- ramah
- lucu
- murah hati
- lemah lembut
- suram
- serakah
- suka menggerutu
- tidak kenal susah
- penuh kebencian
- penuh pengharapan
- putus asa
- suka melucu
- cuek
- imajinatif
- belum dewasa
- tidak sabar
- kasar
- impulsif

- independen
- memaksa
- cerdas
- cemburuan
- periang
- malas
- logis
- kesepian
- manis
- penuh kasih
- setia
- beruntung
- dewasa
- berarti
- murung
- misterius
- gugup
- berisik
- taat
- buruk
- taat
- optimis
- tenang
- gigih
- pesimistis
- pilih-pilih
- nyaman
- sopan
- bangga
- bingung
- cepat
- agak
- handal
- hormat
- tanggung jawab
- gelisah
- gaduh
- kasar
- sarkastik
- diam-diam
- egois

- mandiri
- peka
- bodoh
- tulus
- mahir
- pintar
- licik
- tinggi hati
- ramah
- pelit
- ketat
- keras kepala
- rajin
- manis
- berbakat
- latah
- bijaksana
- dipikirkan
- malu
- bisa dipercaya
- terpercaya
- tidak bersahabat
- bisa semuanya
- ramah dan hangat
- bijaksana
- jenaka
- cemas
- lugu
- pemarah
- emosional
- cengeng
- rakus
- jahat

Kegiatan Penutup

Refleksi

Setelah menyelesaikan kegiatan inti, ajak anak untuk duduk bersama dan merefleksikan kegiatan pada hari itu. Guru bisa melakukan diskusi santai dengan peserta didik menggunakan pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pengalamanmu saat membuat profil karakter? Apakah sulit? Apakah kamu menemukan sesuatu yang menarik dari kegiatan hari ini?
2. Apa kelebihan atau hal yang menarik dari sifat karakter yang kamu pilih?
3. Menurut pendapatmu, apakah karaktermu (dan sifat-sifatnya) termasuk sosok yang mudah mendapat teman atau tidak? Mengapa?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Mengenal Diri Sendiri

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk mengobservasi dirinya sendiri dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada lembar kegiatan. Kegiatan ini adalah kegiatan individu, sehingga peserta didik dituntut untuk bisa bekerja secara mandiri.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MENGENAL DIRI SENDIRI

Amatilah dirimu sendiri dalam keseharian, lalu jawab pertanyaan-pertanyaan di bawah ini:

<table>
<tr>
<td rowspan="3">(gambarkan dirimu dengan gambar tangan)</td>
<td>

Seperti apa aku?

Namaku : _______________

Usiaku : _______________

Sifatku (lihat Kumpulan Sifat Karakter):
____

Penampilan (minimal memilih salah 1):
Ciri khas fisikku:
____
____

Cara berjalanku:
____
____

Cara bicaraku:
____
____

</td>
</tr>
<tr>
<td>

Di manakah aku tinggal?

Apa nama desa/kota/negara/tempat aku tinggal saat ini?
____

</td>
</tr>
<tr>
<td>

Kapankah aku hidup?

Ceritakan hal-hal apa yang sedang terjadi di sekelilingmu atau pengalaman yang berkesan akhir-akhir ini!
____
____
____
____

</td>
</tr>
</table>

KEGIATAN 2: MENGURUS KARTU PELAJAR

Deskripsi singkat

Peserta didik menjadi karakternya dan berimajinasi seandainya karakternya harus masuk sekolah dan mengisi kartu pelajarnya sendiri dan memperkenalkan diri apa yang akan diisi olehnya. Melalui kegiatan ini, peserta didik belajar berimajinasi dan mengenali karakter yang dikembangkannya, serta belajar memperagakan karakter tersebut sesuai dengan kepribadiannya.

A. Persiapan Mengajar

- Guru membaca bahan bacaan guru mengenai Metode Stanislavski.
- Siapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Sapa peserta didik seperti biasa saat memulai kelas, lalu jelaskan pada peserta didik bahwa kegiatan pada bagian ini merupakan sambungan dari kegiatan yang ada pada langkah sebelumnya. Sehingga, peserta didik perlu menyiapkan profil karakter yang telah mereka buat pada kegiatan sebelumnya. Setelah itu, ajak peserta didik untuk melakukan salah satu kegiatan pemanasan di bawah ini:

Kenalan (Alternatif 1)

<u>Instruksi untuk guru:</u>

Gambar 3.3 Ilustrasi 'Kenalan'

- Siapkan area yang cukup luas untuk seluruh peserta didik bisa berjalan-jalan dengan bebas. Peserta didik diminta untuk berjalan dengan bebas di dalam area dengan menjadi karakter sesuai dengan profil karakternya. Cara berjalan, cara berbicara, watak dan sifat yang dimainkan harus sesuai dengan yang ada pada profil karakter.
- Lalu, minta peserta didik untuk berkenalan satu sama lain secara acak dan mengusahakan untuk mendapatkan sebanyak-banyaknya kenalan selama 5 menit kegiatan. Saat berkenalan, masing-masing peserta didik hanya diperbolehkan melakukan interaksi berdua (tidak boleh lebih).
- Apabila semua peserta didik sedang berkenalan, peserta didik yang tidak mendapat pasangan untuk berkenalan harus terus berjalan mengelilingi area hingga ada peserta didik yang tersedia untuk diajak berkenalan.

Langkah Tokoh (Alternatif 2)
Konsep kegiatan ini tidak jauh berbeda dengan kegiatan "Foto Keluarga" yang telah dilakukan pada Unit 2. Yang membedakan adalah instruksi yang diberikan oleh guru.

Instruksi untuk guru:

- Pada kegiatan ini, peserta didik tidak akan diminta untuk berpose seperti sedang melakukan foto keluarga. Yang harus peserta didik lakukan adalah berjalan menjadi karakter yang telah dibuat di dalam area yang telah disiapkan, lalu guru akan memberikan instruksi berupa emosi yang harus mereka munculkan pada saat berjalan.
- Tidak ada tablo pada kegiatan ini, sehingga anak hanya perlu terus berjalan dengan memunculkan emosi dari guru. Guru bisa mulai dari emosi netral, minta peserta didik untuk meresapi dahulu karakternya saat mereka berjalan dengan emosi yang netral, setelah dirasa peserta didik telah masuk ke dalam karakter, guru bisa mulai memberikan beragam emosi. Seperti marah, sedih, takut, tegang dan lainnya (bisa lihat pada tabel emosi di kegiatan Bukan Lagu Biasa.)
- Selama kegiatan berlangsung, amatilah perubahan yang terjadi pada setiap anak. Apakah anak benar-benar berubah mengikuti apa yang sudah ditulis pada karakter profil? Adakah yang masih belum menerapkan yang ada pada profil karakternya?

Kegiatan Inti

Buka kegiatan ini dengan memberitahu peserta didik bahwa kali ini kita akan bermain simulasi situasi dimana seluruh karakter yang telah dibuat oleh peserta didik masuk sekolah dan diminta mengurus kartu pelajar (KP) mereka.

Kalian akan berperan sebagai karakter yang kalian ciptakan. Imajinasikan bahwa karakter tersebut bersama-sama masuk sekolah dan diminta untuk mengurus identitas pengenal terlebih dahulu agar boleh masuk sekolah. Untuk mendapatkan cap/tanda tangan, maka kalian harus berperan sebagai karakter tersebut sejak mengantre sampai mendapatkan cap/tanda tangan. Artinya, saat berpose pun kalian harus memperagakan seperti apa sifat dari karakter yang kalian perankan. Jika karakter tersebut pemarah, berposelah dengan ekspresi marah. Jika karakter tersebut pemalu, bagaimana orang pemalu ketika akan diambil gambarnya?

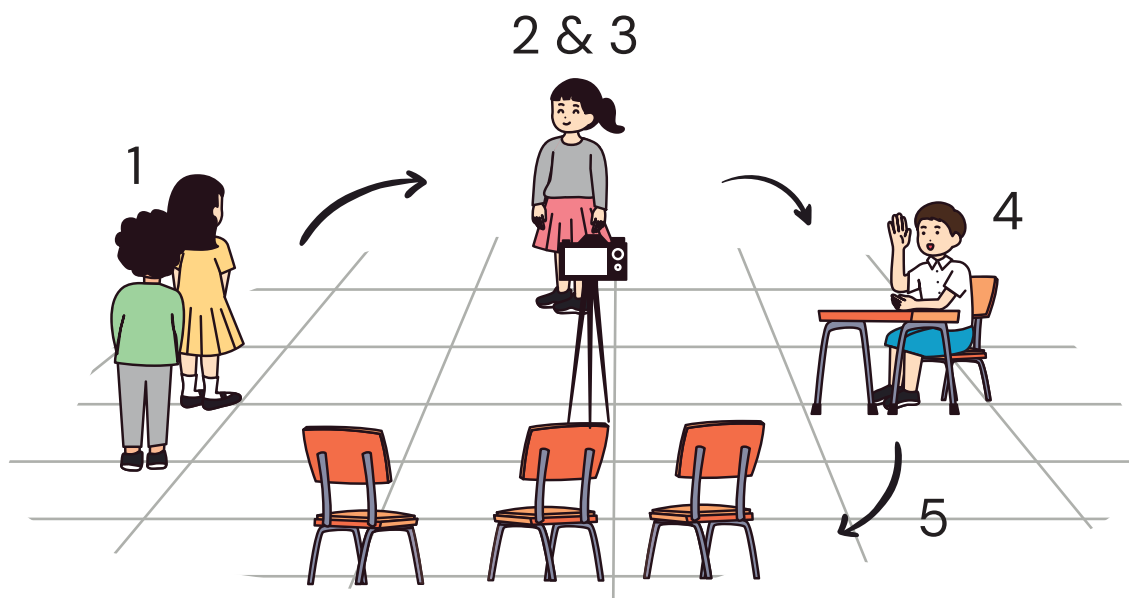
Jika peserta didik telah paham dengan instruksinya, bagikan template kosong Kartu Pelajar untuk diisi oleh peserta didik dengan informasi yang dibutuhkan. Minta peserta didik untuk melihat kembali Profil Karakter yang telah mereka buat sebagai acuan dalam pengisian (datanya harus sesuai satu sama lain). Berikan waktu yang cukup untuk peserta didik mengisi dan mintalah mereka melatih gaya

bicara dan ekspresinya agar sesuai dengan sifat dari karakter tersebut. Sambil peserta didik berlatih, guru dapat berkeliling dan membantu peserta didik yang terlihat kesulitan. Setelah peserta didik terlihat cukup siap, guru bisa memulai simulasi.

Tahap Pertama

Tentukan titik-titik untuk peserta didik mengantri, memperkenalkan diri, berpose, dan menerima cap/tanda tangan. Letakkan juga HP/*Handycam* di lokasi yang strategis yang dapat merekam seluruh rute yang dilalui anak. Gunakan *tripod/ monopod/gorillapod* agar posisi HP/*handycam* cukup kokoh dan sama tinggi dengan wajah anak. HP/Handycam, selain digunakan sebagai bagian dari simulasi (kamera petugas) juga digunakan untuk merekam penampilan ini agar nantinya dapat ditonton dan dibahas bersama-sama.

Tahap Kedua

Jelaskan kepada peserta didik rute yang harus ditempuh, mulai dari titik untuk (1) mengantre, (2) memperkenalkan diri, (3) berpose untuk foto KP, (4) mendapatkan cap/tanda tangan dari petugas, lalu (5) kembali ke tempat duduknya.

Gambar 3.4 Ilustrasi Kegiatan Inti Tahap Kedua 'Diagram Alir'

Keterangan: Jika kelas terlalu sempit, mengantri bisa dilakukan di tempat duduk masing-masing (seolah-olah peserta didik menunggu di kursi tunggu).

Tahap Ketiga

Jelaskan apa yang harus dilakukan di setiap titik tersebut:

Tabel Prosedur Mengurus Kartu Pelajar

Tabel 3.3 Prosedur Mengurus Kartu Pelajar

(1) Mengantre	Mengantrelah sesuai dengan urutan yang disepakati. Saat mengantri, kamu sudah boleh memulai berperan dengan sifatmu. Kamu bisa memperagakan orang yang tidak sabar, orang yang menikmati membaca buku sambil mengantri, dsb. Pastikan tindakan yang kamu lakukan sesuai dengan sifat dari karaktermu.
(2) Memperkenalkan diri	Di titik kedua, melihatlah ke kamera dan perkenalkan diri (nama dan sifatmu) dengan cara yang unik sesuai dengan sifat yang kamu miliki. Buatlah teman-temanmu dan petugas mengetahui seperti apa sifatmu dari caramu berbicara di depan kamera.
(3) Berpose untuk Foto KP	Setelah selesai berkenalan, lakukan pose untuk berfoto. Tunggu gurumu memberi aba-aba "satu... dua... pose!" dan pada saat itu berikan pose terbaikmu yang menggambarkan seperti apa karaktermu. Contohnya, jika sifatmu adalah mudah panik, maka saat berpose, kamu bisa melihat ke kamera sambil ketakutan (guru bisa memberikan contoh).
(4) Mendapatkan cap/tanda tangan dari petugas	Setelah berpose, datangi petugas dan mintalah cap dari petugas. Mendapatkan 1 cap/tanda tangan berarti kamu berperan dengan baik. Mendapat 2 cap/tanda tangan berarti kamu berperan dengan sangat baik.
(5) Kembali ke tempat duduknya	Tinggalkan KP di meja petugas dan kembali ke tempat duduk masing-masing.

Kegiatan Penutup

Jika masih ada cukup waktu setelah melakukan kegiatan inti, ajak peserta didik untuk mengevaluasi performa diri sendiri selama kegiatan. Guru bisa membagikan tabel di bawah ini dan minta peserta didik untuk mengisinya:

Berikan tanda centang (✔) pada kolom nilai yang sesuai pada setiap pernyataan.
1 = Perlu dilatih, 2 = Cukup, 3 = Bagus

Tabel 3.4 Evaluasi

EVALUASI	1	2	3
Berbicara sesuai sifat karakter			
Berjalan sesuai ciri-ciri karakter pada profil karakter			
Menunjukkan sifat karakter dengan jelas			
Konsisten mempertahankan karakter selama kegiatan berlangsung			
Menunjukkan emosi karakter dengan jelas			

Hal yang paling mudah dilakukan?

____
____

Hal yang paling sulit dilakukan?

____
____

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Membaca Potongan Dialog

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada kegiatan ini, berikan lembar kegiatan peserta didik beserta lembar yang berisi potongan dialog dari sebuah cerita. Lalu peserta didik diminta untuk mengidentifikasi naskah tersebut serta menjelaskan sesuai dengan kotak pertanyaan yang ada pada lembar kegiatan.

D. Asesmen

Daftar TP yang dinilai pada langkah ini:
B1.1 Bermain dalam berbagai situasi imajinatif
A4.1 Menirukan cara bertutur karakter sesuai sifat karakter tersebut
C1.2 Mengatribusi berbagai sifat dari karakter yang diamati

Contoh Tabel Perkembangan Peserta didik

Tabel 3.5 Contoh Tabel Perkembangan Peserta didik

Nama	Indikator		Catatan Anekdotal (jika ada)
	Mengisi 'Profil Karakter' dan 'Kartu Pelajar' dengan lengkap dan jelas	Menirukan cara bertutur sebuah karakter sesuai dengan sifat-sifatnya	
Peserta didik 1	✓	✗	
Peserta didik 2	✓✓	✓✓	

Keterangan

✗ : Belum menunjukkan hasil yang sesuai dengan indikator
✓ : Melakukan dengan baik, sesuai dengan indikator
✓✓: Melakukan dengan sangat baik atau melakukan lebih dari ekspektasi

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MEMBACA POTONGAN DIALOG

TANGGAL : ____________________

NAMA : ____________________

Bacalah dengan seksama potongan naskah di bawah ini dan jelaskan elemen-elemen pada kotak yang terdapat pada lembar berikutnya.

Langit mulai gelap, adzan magrib mulai berkumandang di desa Pandan Sari. Seorang ibu yang berusia 30 tahun terlihat linglung di depan pagar rumah.

Ibu Tejo : "Duh! Kemana si Tejo? Sudah magrib begini belum pulang bermain!"

Muncul Tejo berlari dengan nafas tersengal dan menghampiri Ibunya di depan pagar.

Ibu Tejo : "Dari mana saja sih, Jo? Kan Ibu sudah bilang, sebelum maghrib ya sudah di rumah! Kok ini malah sudah adzan kamu baru pulang."

Tejo : "Maaf, Bu... Tejo tadi sedang asyik bermain dirumah Bayu. Dia baru saja punya Playstation, dibelikan oleh bapaknya sebagai hadiah ulang tahun."

Ibu Tejo : (marah) "Kalau dibilangin orang tua ngeyel, ya! Pamali tau maghrib-maghrib masih diluar. Nanti kalau terjadi sesuatu bagaimana? Siapa yang mau nolong? Kamu ini masih kecil!."

Tejo : "Bu, Tejo sudah besar!" merasa tidak senang dibilang anak kecil.

Ibu Tejo : "Buktinya?"

Tejo : "Buktinya? *Mmm*... buktinya... Tejo sudah kelas 4 SD!" berkata dengan percaya diri.

Ibu Tejo : "Lalu kenapa kalau sudah kelas 4 SD?"

Tejo : "Hmm.. Tangan dan kaki Tejo kuat untuk berkelahi jika ada orang jahat."

Ibu Tejo : "Tapi badan, kaki dan tanganmu masih kecil, Jo. Orang dewasa bisa dengan mudah menangkapmu. Ayo masuk sekarang, hari semakin gelap! Kamu mau dimakan hantu?"

Tejo : (dengan nada kecewa) "Huh, Ibu selalu begitu..."

Ibu dan Tejo berjalan memasuki rumah

Tejo : "Bu, besok Tejo boleh main di rumah Bayu lagi ya? Ibu baik deh..."

Ibu Tejo : "Ya boleh, tapi harus ingat waktu ya!"

Tejo : "Siap, Bu!"

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Siapa?

Siapa yang ada pada cerita ini? Informasi apa saja yang kamu dapatkan tentang tokoh ini?

Apa?

Jelaskan situasi atau keadaan apa yang terjadi pada cerita ini.

Di Mana?

Jelaskan di mana kejadian berlangsung!

Kapan?

Jelaskan kapan kejadian berlangsung (tanggal, waktu, siang atau malam, dan lainnya)!

Template Kartu Pelajar

(Foto)

Nama :
Tanggal lahir :
Usia :

(Foto)

Nama :
Tanggal lahir :
Usia :

(Foto)

Nama :
Tanggal lahir :
Usia :

KEGIATAN 3: APA YANG AKAN KAMU LAKUKAN?

Deskripsi singkat

Peserta didik memainkan karakter yang dikembangkannya dalam berbagai simulasi situasi yang diberikan oleh guru. Dengan terlibat sebagai pemain dan penonton, peserta didik memperluas pemahamannya tentang pengaruh antara sifat dengan respon karakter saat sedang menghadapi berbagai situasi.

A. Persiapan Mengajar

- Pelajari konsep *Magic If* dari metode Stanislavski yang terlampir di Bahan Bacaan Guru.
- Siapkan material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Sapa peserta didik dan buka kelas seperti biasa, lalu beri penjelasan kepada peserta didik bahwa mereka akan berimajinasi seolah-olah sedang mengalami situasi tertentu dan mereka harus memberikan respon dari situasi yang mereka alami. Lakukan salah satu dari kegiatan pembuka di bawah ini:

Bayangkan (Alternatif 1)

Instruksi untuk peserta didik:

- Ajak peserta didik untuk berdiri di lingkaran. Sampaikan ke peserta didik bahwa guru akan memberikan situasi dan peserta didik harus merespon situasi tersebut dengan akting atau ekspresi yang sesuai dengan situasi. Kegiatan ini bisa dilakukan secara bersama-sama atau bergantian dan guru akan mengawali tiap situasi dengan kalimat "**Bayangkan jika...**".
- Pada setiap situasi, beri waktu peserta didik untuk melakukan aksinya dan jika dirasa cukup guru bisa melanjutkan ke situasi selanjutnya.

Illustrasi

Situasi 1
Guru: "Bayangkan jika... di depanmu ada seekor singa."
Lalu anak-anak berakting atau berekspresi merespon situasi tersebut.

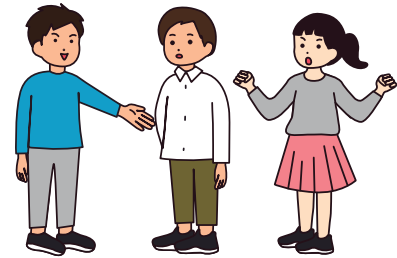
Situasi 2
Guru: "Bayangkan jika... kamu melihat hantu"

Gambar 3.5 Iustrasi 'Bayangkan'

Dan seterusnya hingga dirasa cukup oleh guru. Contoh situasi yang bisa digunakan:

Melihat hantu	Menang lomba	Kaki tersandung meja
Melihat pemandangan indah	Jatuh dari sepeda	Mendapat kado

Tiga Sahabat (Alternatif 2)

Pada kegiatan ini, guru hanya perlu menunjuk 3 peserta didik yang memiliki kemampuan lebih baik diantara teman-teman sekelasnya dan jelaskan bahwa mereka akan bertugas seperti peraga dan akan berakting sesuai dengan peran dan situasi yang diberikan. 3 peserta didik ini akan mendapat perannya masing-masing sebagai berikut:

Gambar 3.6 Ilustrasi 'Tiga Sahabat'

- Peserta didik A: Mencoba untuk menekan atau memaksa sahabatnya yaitu Peserta didik C untuk melakukan hal negatif (situasi diberikan oleh guru, dan bisa lihat daftar situasi.)
- Peserta didik C: Tidak mau mengikuti perintah tersebut, tetapi tidak mau terlihat lemah dan mengecewakan Peserta didik A karena mereka adalah sahabat.
- Peserta didik B: Pernah mengalami hal serupa dan mengerti keadaan Peserta didik C. Tetapi tidak bisa mengatakan apapun karena takut Peserta didik A marah padanya.

Peserta didik yang lainnya berperan sebagai penonton dan mengobservasi jalannya situasi yang diperankan oleh 3 temannya, sehingga mereka perlu fokus selama permainan berlangsung. Setelah permainan selesai, guru melakukan sesi diskusi dengan para observer dengan melontarkan pertanyaan berikut:

1. **Apa yang akan kamu lakukan jika kamu adalah peserta didik C?** (Minta jawaban dari masing-masing peserta didik. Setelah semua observer berpendapat, lanjutkan dengan pertanyaan nomor 2).

2. Apa yang akan kamu lakukan jika kamu adalah peserta didik B? (minta jawaban seperti sebelumnya dan setelah selesai lanjutkan dengan pertanyaan nomor 3).

Guru memegang kendali terhadap permainan ini, jika dirasa permainan dari 3 peserta didik itu sudah tidak kondusif (contoh: dialog sudah tidak sesuai situasi, melakukan aksi yang berlebihan dan mengarah pada kekerasan, atau peserta didik sudah kehabisan ide), guru perlu menghentikan permainan lalu memulai sesi diskusi. Situasi yang bisa digunakan:

Sudut pandang Peserta didik A
Memaksa untuk bolos sekolah Memaksa untuk meminjam uang Memaksa untuk memberikan contekan saat ujian Memaksa untuk memberikan bekal makan siang Memaksa untuk mengerjakan PR matematika miliknya

Catatan:
Jika waktu masih tersedia, guru bisa melanjutkan kegiatan dengan mengganti 3 peserta didik yang bermain dan situasinya.

Kegiatan Inti

Ingatkan peserta didik mengenai improvisasi yang dipelajari di kelas sebelumnya. Beritahu peserta didik bahwa pada kegiatan ini, mereka akan berperan sebagai karakter yang mereka ciptakan dan membuat dialog secara instan dari situasi yang diberikan. Dialog tersebut harus sesuai dengan sifat karakter tersebut. Beritahu peserta didik bahwa karena sifat seorang karakter berbeda-beda, maka cara menanggapi situasipun akan berbeda-beda.

Misalnya saat melihat temannya dijahati oleh orang lain, karakter yang memiliki sifat berani, pemarah, emosional, atau setia kawan mungkin akan membela temannya sambil melawan orang jahat tersebut. Sebaliknya, peserta didik yang cuek, tidak peduli, penakut, atau sabar mungkin akan mundur atau tidak mau membela temannya.

Bantu peserta didik untuk semakin memahami penjelasan di atas dengan memberikan pertanyaan simulasi seperti:
Lihat kembali sifat karakter yang sudah kamu tuliskan sebelumnya di Langkah 1. Seandainya ada gempa bumi saat ini, apa yang akan kamu lakukan? Siapa yang berlari ketakutan? (minta mereka mengangkat tangannya jika merasa demikian). Mengapa? Siapa yang diam saja lalu menangis? Siapa yang tidak menangis dan menenangkan teman-temannya?

Guru kemudian memberikan situasi imajinatif dan dibahas bersama-sama agar peserta didik memahami dulu apa yang dimaksud dan ekspektasi guru terhadap situasi tersebut. Setelah itu dibagi kelompoknya dan diacak mendapat bagian apa.

Berikan waktu kepada peserta didik untuk berlatih dan mengatur skenario. Anda bisa berkeliling untuk membantu peserta didik bereaksi sesuai sifat yang ingin dilakukannya.

Setelah waktu selesai, peserta didik menampilkan dan peserta didik lain memperhatikan lalu memberikan pendapat.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Tutup kegiatan dengan memberikan lembar refleksi diri yang ada pada akhir langkah ini kepada peserta didik dan mintalah peserta didik untuk berefleksi dengan menjawab pertanyaan yang ada pada lembar tersebut.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Menganalisis Dialog Pendek

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik akan diberikan potongan dialog antara Adi dan Ibunya. Setelah membaca potongan dialog, peserta didik perlu menjawab pertanyaan yang ada di lembar kegiatan.

D. Asesmen

TP yang dinilai pada langkah ini:

- Menirukan cara bertutur karakter sesuai sifat karakter tersebut
- Bermain dalam berbagai situasi imajinatif

Tabel 3.6 Asesmen

Mulai Berkembang	Berkembang	Sangat Berkembang
Belum menirukan cara bertutur karakter sesuai dengan sifat yang sudah ditentukan.	Mulai menirukan cara bertutur karakter pada beberapa bagian sesuai dengan sifat karakternya.	Mahir dalam menirukan cara bertutur karakter secara konsisten sesuai dengan sifat karakternya.
Belum bisa memainkan imajinasi dalam berbagai situasi imajinatif.	Mulai bisa memainkan imajinasi dalam beberapa situasi imajinatif.	Mahir memainkan imajinasi dalam berbagai situasi imajinatif dan mampu mengeksplornya.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MENGANALISIS DIALOG PENDEK

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Bacalah dialog di bawah ini dan jawab pertanyaan yang ada pada lembar kegiatan ini!

(Kamar Adi. Adi sedang mencari buku tulis berisi PR yang sudah dikerjakannya semalam)

Adi: "Bu... Ibu...." Memanggil Ibu dengan berteriak
Ibu: "Ya, Adi... Ada apa sih kok teriak begitu?"
Adi: "Ibu lihat buku PR ku tidak? Semalam aku taruh di atas meja, loh! Dan sekarang tidak ada. Aku sudah cari ke seluruh kamar pun tidak menemukannya. Dimana Bu?"

(Adi melanjutkan pencarian dan semakin panik.)

Ibu: "Ayo cepat, Adi! Nanti kamu terlambat sekolah." Berjalan keluar kamar meninggalkan Adi.
Adi: "Sekolah! Aku gak mau sekolah kalau bukunya tidak ketemu!" Berbicara dengan nada marah.
Ibu: berbicara dengan tenang "Sudah cek tas mu belum?"
Adi: "Tas??? Seingat ku belum ku masukan tas, tuh!

(Ibu pergi meninggalkan Adi.)

Adi mencari ke dalam tasnya dan menemukan buku PRnya ada di dalam tas.

Apa yang kamu lakukan jika kamu adalah Adi?
____
____

Apa yang kamu lakukan jika kamu adalah Ibu?
____
____

Apa pesan yang bisa kamu ambil dari dialog Ibu dan Adi?
____
____

LEMBAR REFLEKSI DIRI

MENGANALISIS DIALOG PENDEK

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Hal apa yang berjalan baik pada pelajaran hari ini?	Hal apa yang perlu ditingkatkan?

Masukan atau saran yang saya dapatkan dari teman-teman......

Dalam skala 1-10, beri nilai untuk kemampuan mu bekerja secara mandiri?
Buruk < 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 > Sangat Baik

Dalam skala 1-10, beri nilai untuk kemampuan mu mengenali emosi dan pengaruhnya?
Buruk < 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 > Sangat Baik

KEGIATAN 4: MENGENAL TEATER TRADISIONAL

Deskripsi singkat

Pada Kegiatan 4, peserta didik akan mengenal bentuk seni pertunjukan teater tradisional dengan menyaksikan pertunjukan teater tradisional dengan durasi pendek (durasi 10-20 menit) dan berinteraksi dengan para pemain dan anggota (kru) yang terlibat. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan dan memberikan pengalaman yang aktual bagi peserta didik tentang dunia teater di sekitarnya. Kegiatan ini diharapkan memantik rasa ingin tahu dan apresiasi terhadap seni teater tradisional.

A. Persiapan Mengajar

- Lakukan riset untuk mempelajari tentang teater tradisional yang ada di daerah setempat. Pilih dan hubungi kelompok teater tradisional yang mampu memberikan jalan cerita yang menarik dan dapat berdiskusi dengan cair dan aktif dengan peserta didik kelas V SD.
- Mintalah naskah atau jalan cerita terlebih dulu agar guru dapat membuatkan pertanyaan yang relevan untuk dicari tahu jawabannya oleh peserta didik
- Siapkan lembar kegiatan peserta didik, bisa diperbanyak sesuai dengan jumlah peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Sapa peserta didik dan buka kelas seperti biasa, lalu beri penjelasan kepada peserta didik bahwa mereka akan berimajinasi seolah-olah sedang mengalami situasi tertentu dan mereka harus memberikan respon dari situasi yang mereka alami. Lakukan salah satu dari kegiatan pembuka di bawah ini:

3 Kata

<u>Material:</u> Kertas *sticky notes* atau kertas yang dipotong berukuran kecil, sediakan sesuai dengan jumlah peserta didik di kelas.

Gambar 3.7 Ilustrasi '3 Kata'

<u>Instruksi untuk guru:</u>

- Anda menuliskan nama bentuk teater tradisional di papan tulis atau menyebutkannya, lalu minta peserta didik untuk menuliskan 3 kata yang terlintas di pikiran mengenai teater tradisional tersebut. Bisa berupa opini jika mereka belum mengetahui atau fakta mengenai teater tradisional tersebut jika peserta didik sudah pernah tahu sebelumnya. Contohnya, guru menyebutkan atau menulis kata “Kecak” lalu peserta didik A menuliskan 3 kata diatas kertas

apa yang dipikirkan saat mendengar kata tersebut contohnya "Bali, sakral, beramai-ramai".

- Beri waktu 3 menit untuk peserta didik menuliskannya di atas kertas, setelah waktu habis kumpulkan kertas dan perhatikan jawaban-jawaban dari peserta didik. Saat mengumpulkan kertas, guru bisa mengelompokkan kertas menjadi 2 kelompok, contohnya bagi peserta didik yang sudah tau, kertas dikumpulkan ke dalam kotak berwarna putih, dan untuk yang belum mengetahui, kertas dikumpulkan ke dalam kotak berwarna hitam.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, Anda bisa memilih salah satu jenis kegiatan di bawah ini dengan melihat kegiatan mana yang lebih memungkinkan untuk dilakukan sekolah.

Mengundang Seniman Lokal (Alternatif 1)

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik (terlampir)

Undanglah salah satu seniman teater tradisional untuk datang ke sekolah dan memberikan presentasi (bisa berbentuk video atau seniman pentas langsung di depan peserta didik) mengenai bentuk teater tradisional yang menjadi keahliannya. Guru bisa membagikan lembar kegiatan peserta didik agar peserta didik memahami pengetahuan apa yang perlu mereka ketahui dan gali dari seniman lokal ini. Guru pun juga bisa mendorong peserta didik untuk aktif mengajukan pertanyaan seputar teater tradisional tersebut.

Menonton Pertunjukan di Gedung Pertunjukan, Sanggar atau Komunitas Teater Tradisional (Alternatif 2)

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik (terlampir)

Jika tidak bisa menghadirkan seniman untuk datang ke sekolah, guru bisa mengajak peserta didik untuk menonton pertunjukan teater tradisional di sanggar, komunitas atau gedung pertunjukan setempat. Guru bisa membagikan lembar kegiatan peserta didik sebagai arahan untuk peserta didik dalam menilai dan memahami pertunjukan yang akan mereka tonton. Jika ada kesempatan, disarankan untuk bertemu dengan sutradara atau tokoh penting pada teater tersebut dan melakukan wawancara singkat bersama para peserta didik.

Menonton Video Pertunjukan Teater Tradisional (Alternatif 3)

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik (terlampir - menggunakan LKPD yang sama dengan kegiatan inti alternatif 2)

Jika alternatif 1 dan 2 tidak bisa dilaksanakan, pilihan terakhir adalah guru memfasilitasi peserta didik dengan video pertunjukan dari teater tradisional yang akan dipelajari dan peserta didik menonton pertunjukan teater tradisional dari video tersebut. Guru perlu menjelaskan tentang teater tradisional tersebut sehingga, guru perlu melakukan riset terlebih dahulu agar lebih memahami

tentang teater tradisional yang akan disampaikan ke peserta didik. Bila memungkinkan, guru bisa melakukan wawancara dengan seniman teater tradisional sebelum unit ini berlangsung.

Gambar 3.8 Ilustrasi Kegiatan Inti

Beberapa hal penting yang harus dipahami guru terkait teater tradisional:

- Sejarah mengenai pertunjukan atau teater tradisional (secara ringkas).
- Karakteristik dan ciri khas dari pertunjukan atau teater tradisional.
- Cerita yang sering diangkat dalam pertunjukan.
- Aturan dalam pertunjukan atau teater tradisional. Apakah ada pakem tertentu yang harus diikuti atau tidak bisa hilang? Apakah bisa dimodifikasi? Dan sebagainya.

Kegiatan Penutup

Ajak peserta didik untuk merefleksikan kegiatan dan pengalaman mereka pada kegiatan akhir Kegiatan 4. Guru bisa menanyakan pengalaman atau perasaan peserta didik selama mengikuti kegiatan, atau bisa menggunakan lembar refleksi diri berikut ini.

LEMBAR REFLEKSI DIRI

1. Apa perasaanmu ketika menyaksikan pertunjukan ini? Mengapa kamu merasa demikian?
2. Bagian mana dari pertunjukan tadi yang paling berkesan atau mudah diingat kembali olehmu?
3. Pernahkah kamu menonton teater atau drama di televisi? Apa yang berbeda dengan teater tradisional?
4. Mana pernyataan yang paling menggambarkan situasi kamu saat ini? Beri tanda silang pada pernyataan yang kamu setujui.

Tabel 3.7 Pernyataan

"Aku paham dan mengerti topik yang disampaikan"	"Aku mulai mengerti tetapi masih memiliki beberapa pertanyaan"	"Aku belum mengerti dan ingin bertanya banyak hal"

5. Ingatkah kamu dengan karakter yang kamu amati sepanjang pertunjukan? Coba sebutkan nama, sifat, dan dialog/aksi panggung yang kamu ingat dari tokoh tersebut?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada kegiatan ini, peserta didik diminta untuk menceritakan sedikit pengetahuan dan pengalamannya mengenai salah satu teater tradisional di daerah setempat yang pernah mereka tonton sebelumnya.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

PEMBELAJARAN ALTERNATIF

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Sebutkan kesenian drama atau teater tradisional di daerahmu yang kamu ketahui!

Dari jawaban di atas, sebutkan yang pernah atau sering kamu tonton sebelumnya!

Ceritakan hal menarik saat menonton kesenian drama atau teater tradisional tersebut!

Ceritakan 1 tokoh menarik yang dibawakan oleh drama atau teater tradisional tersebut!

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MENGUNDANG SENIMAN LOKAL

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Apa nama teater tradisional ini? Dari mana teater ini berasal?

....
....
....

Apa ciri khas dari teater tradisional ini?

....
....
....
....
....

Adakah aturan tertentu dalam pertunjukan teater ini? Jika ada, sebutkan beberapa.

....
....
....
....
....

Sebutkan 1 cerita yang dimainkan teater tradisional ini dan ceritakan secara ringkas!

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Apa saja hal menarik yang kamu lihat dari teater tradisional ini?

....
....
....
....
....
....

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MENONTON TEATER TRADISIONAL*

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Apa nama teater tradisional yang kamu tonton?

....
....
....

Ceritakan secara singkat cerita apa yang dibawakan oleh teater ini dan karakter apa saja yang muncul dalam cerita.

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

Hal menarik apa saja yang kamu lihat pada pertunjukan teater ini?

....
....
....
....
....

**LKPD dapat digunakan untuk kegiatan inti Alternatif 2 dan 3*

KEGIATAN 5: KRITIKUS YANG BAIK

Deskripsi singkat

Setelah sebelumnya menonton pertunjukan teater tradisional secara langsung, kali ini peserta didik akan mengambil sudut pandang sebagai seorang penonton yang perlu memberikan apresiasi dan kritik terhadap pertunjukan yang disaksikannya. Pada saat yang bersamaan, peserta didik sedang belajar mengenai terminologi akting, khususnya yang terkait dengan olah vokal.

A. Persiapan Mengajar

- Guru menyiapkan seluruh material dan bahan ajar yang dibutuhkan.
- Membaca dan memahami instruksi yang ada pada setiap kegiatan.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Untuk pemanasan, peserta didik diperbolehkan memilih salah satu kegiatan pembuka atau permainan yang pernah dimainkan di unit 1, unit 2, maupun unit 3 ini untuk dimainkan kembali.

Kegiatan Inti

<u>Material:</u> Lembar Kegiatan Peserta Didik

Guru mengawali kegiatan dengan memberitahu bahwa peserta didik akan berperan sebagai kritikus. Tanyakan apa yang mereka ketahui tentang kritikus. Kebanyakan peserta didik mungkin menitikberatkan pada pemberian kritikan terhadap pertunjukan. Jelaskan juga kepada peserta didik bahwa di dalam dunia seni pertunjukan, seorang 'kritikus' (dalam bahasa inggris *critic*) adalah orang yang profesi atau pekerjaannya menyampaikan penilaian dan pendapat pribadinya tentang pertunjukan yang ditontonnya. Tidak hanya memberikan kritik, seorang kritikus juga dapat memuji dan memberi ulasan positif jika memang pertunjukan yang disaksikannya memiliki hal positif.

Jadi hari ini, kalian akan bermain sebagai kritikus. Seorang kritikus yang baik, tidak hanya berkata "aku suka" atau "aku tidak suka", tetapi dapat menjelaskan hal-hal apa yang dia sukai atau tidak dia sukai dari pertunjukan yang disaksikannya. Ia juga memberikan komentar tertulis atas hal-hal yang diamati dalam pertunjukan. Kritikus yang baik menggunakan bahasa yang mudah dimengerti pembacanya dan istilah-istilah yang umum di dalam dunia seni pertunjukan. Contohnya, dia tidak akan berkata "orang ini mainnya bagus nih", tetapi mungkin akan menuliskan "pemeran ayah di dalam cerita ini berakting dengan baik".

Tangan Kritikus

Gambar 3.9 Ilustrasi 'Tangan Kritikus'

Guru membagikan media pembelajaran bernama 'Tangan Kritikus, yaitu kartu berbentuk tangan terkepal dengan jempol terangkat (seperti *like*) berwarna hijau dan berwarna merah. Masing-masing peserta didik memperoleh sepasang kartu tersebut. Kartu tersebut mewakili pendapat peserta didik atas pernyataan yang diberikan gurunya terkait dengan pertunjukan yang mereka saksikan sebelumnya. Jika peserta didik setuju dengan pernyataan gurunya, maka mereka mengangkat kartu "suka". Jika tidak setuju, maka peserta didik mengangkat kartu "tidak suka".

Guru memberikan beberapa pernyataan dan peserta didik diminta merespon sesuai pernyataan tersebut. Tahap ini hanya sebagai pengantar sehingga tidak masalah jika peserta didik memiliki jawaban yang berbeda-beda.

Beberapa pilihan pernyataan:
- Saya suka dengan pertunjukan ini.
- Pemainnya berakting dengan lucu.
- Semua pemain berakting dengan baik.
- Pertunjukan ini adalah pertunjukan yang membuat saya merasa sedih. (tambahkan pertanyaan lain, bisa juga meminta salah satu peserta didik memberikan pernyataan)

Selanjutnya, guru membahas pertunjukan bersama dengan peserta didik dan peserta didik menuliskan hasil diskusi dalam LKPD 'Kritikus yang Baik'. Guru membagikan LKPD kepada setiap peserta didik dan kemudian memandu pengisiannya. Kegiatan ini melatih peserta didik untuk mengenal istilah-istilah yang tepat dalam memberikan opini terkait pertunjukan yang ditontonnya.

Guru mulai dengan menanyakan bagian apa yang paling disukai oleh peserta didik. Ajaklah peserta didik berdiskusi dan mengutarakan pendapatnya. Setelah itu, berikan waktu kepada peserta didik untuk menuliskan jawaban mereka di LKPD. Pada pertanyaan nomor 2, mintalah peserta didik terlebih dahulu memilih salah satu karakter dari pertunjukan yang mereka tonton dan menuliskan nama mereka di LKPD.

Nomor 3 adalah bagian terpenting. Guru menanyakan mengenai akting dari pemeran yang memainkan karakter yang mereka tuliskan di nomor 2. Tanyakan kepada peserta didik alasan mereka mengatakan sebuah akting baik atau buruk. Jawaban peserta didik umumnya mengacu kepada kesungguhan pemain saat

berperan dan serta kemiripannya dengan karakter yang diperankan. Gali terus dengan pertanyaan pancingan seperti "apa yang dilakukan pemeran tersebut sehingga kamu merasa dia mirip dengan karakter yang diperankannya?" agar jawaban peserta didik semakin spesifik menyinggung mengenai aspek olah vokal, seperti volume suara, intonasi suara, artikulasi, dan gaya bicara.

Simpulkan hasil diskusi dengan memberikan penekanan khusus bahwa olah vokal adalah salah satu tanda dari akting yang baik yang terlihat saat pemeran memainkan intonasi suaranya untuk memberitahu kita emosi yang sedang dirasakan, berbicara dengan volume dan artikulasi yang jelas, dan gaya bicaranya menyerupai karakter yang diperankan. Berikan waktu kepada peserta didik untuk mengisi LKPD-nya.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Bagikan lembar di bawah ini kepada peserta didik dan mintalah peserta didik untuk berefleksi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaannya. Setelah peserta didik selesai mengisi lembar tersebut, kumpulkan lembarannya dan apresiasi hasil pekerjaan yang telah dilakukan bersama.

LEMBAR REFLEKSI DIRI

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Aku mampu menggunakan istilah-istilah yang tepat saat memberi kritik
Buruk < 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 > Sangat Baik

Aku mampu menguraikan pendapat ku dengan jelas
Buruk < 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 > Sangat Baik

Aku mampu memberikan kritik secara objektif
Buruk < 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 > Sangat Baik

Aku mampu mengapresiasi karya teater tradisional
Buruk < 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 > Sangat Baik

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Pendapatku

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada kegiatan pembelajaran alternatif, peserta didik bisa langsung mengkritik dan memberi pendapat pertunjukan teater tradisional yang sudah ditonton sebelumnya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada lembar kegiatan peserta didik.

D. Asesmen

TP yang dinilai pada langkah ini:
Mengevaluasi unsur-unsur seni teater dari pertunjukan yang ditonton dengan menggunakan terminologi yang tepat

Tabel 3.8 Asesmen

Mulai Berkembang	Berkembang	Sangat Berkembang
Belum menggunakan terminologi yang tepat dan atau tidak melengkapi bagian-bagian yang ditanyakan.	Mengisi tabel dengan lengkap, jelas, dan terminologi (bagian yang di *bold*) dengan tepat.	Melakukan standar berkembang, namun juga memindahkannya dalam bentuk paragraf

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

KRITIKUS YANG BAIK

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Tabel 3.9 Kritikus yang Baik

	Panduan Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang kamu sukai dari pertunjukan ini?	
2	Pilihlah salah satu karakter yang ada di dalam cerita!	
3	Bagaimana dengan akting pemeran karakter tersebut? • Apakah dia terlihat bersungguh-sungguh saat berakting? • Apakah suara dan dialognya terdengar dengan jelas? • Apakah gaya bicaranya cocok dengan karakternya? • Apakah nada bicaranya (intonasinya) sesuai dengan emosinya?	
4	Tambahkan di kolom ini jika ada hal lain dari pertunjukan tersebut yang ingin kamu komentari.	

Buatlah sebuah kritik (ulasan) terhadap akting salah satu pemeran berdasarkan kemampuan olah vokalnya!

____
____
____
____
____

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

PENDAPATKU

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Apa hal yang kamu suka dan tidak sukai dari pertunjukan ini?

Bagaimana pendapatmu terhadap akting para pemain yang ada di pertunjukan ini?
Contoh: Suara terdengar jelas, ekspresi dan emosi terlihat, gaya bicara sesuai karakter.

Bagaimana pendapatmu terhadap keseluruhan pertunjukan ini?
Contoh: Jalan cerita menarik, musik sesuai dengan cerita, kostumnya unik, dan lainnya.

KEGIATAN 6: AGEN MATA-MATA

Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik akan menerapkan *given circumstances* (situasi tertentu) Stanislavski secara sederhana dan menyenangkan lewat kegiatan menjadi mata-mata bagi sebuah kerajaan. Peserta didik akan mempelajari salah satu karakter dari berbagai cerita rakyat, legenda, atau dongeng setempat yang mereka ketahui. Hasil dari penggaliannya dituangkan dalam sebuah surat rahasia yang dikirimkan kepada kerajaannya.

Gambar 3.10 Ilustrasi Kegiatan 6: Agen Mata Mata

A. Persiapan Mengajar

Guru menyiapkan seluruh material dan lembar kegiatan yang dibutuhkan.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Buka kelas dengan sapaan seperti biasa, lalu ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan pembukaan yang bisa diambil pada langkah 3 unit ini atau melakukan kegiatan di bawah ini:

Berkemas

Instruksi untuk guru:

- Minta peserta didik untuk menyebar ke seluruh ruangan sendiri-sendiri dan beri jarak antar masing-masing peserta didik.
- Lalu minta peserta didik untuk membayangkan bahwa mereka sedang mengemas tas untuk pergi ke suatu acara; pergi berlibur, pergi ke sekolah, pergi menginap di rumah teman, dan lainnya. Peserta didik dibebaskan untuk menjadi karakter apapun dan memilih acara apapun, tetapi mereka harus mempunyai satu emosi yang harus disampaikan.
- Beri peserta didik waktu beberapa menit untuk mempersiapkan gerakan mime saat mereka mengemasi sesuai dengan karakter, situasi dan emosi yang sudah mereka pilih.
- Setelah waktu habis, minta anak berkumpul dalam lingkaran dan masing-masing peserta didik diminta untuk mempresentasikan gerakan mime saat mereka berkemas. Jika gerakan yang diperagakan dirasa tidak jelas karakter dan situasinya, guru bisa meminta peserta didik untuk memberikan penjelasan sedikit mengenai gerakan mimenya.

Kegiatan Inti

Mula-mula, pastikan peserta didik telah mengetahui mengenai terminologi 'agen mata-mata' atau 'agen rahasia'. Setelah itu, beritahu mereka bahwa pada kegiatan berikut, peserta didik akan bermain sebagai agen mata-mata.

Kalian tentu sudah mendengar banyak cerita rakyat/legenda/dongeng di daerah kita, bukan? Bayangkan kalian hidup pada masa itu dan menjadi agen rahasia. Tugas kalian adalah secara diam-diam mengamati dan melaporkan kepada raja mengenai sosok-sosok yang ada di sekitar kalian. Kalian akan diberikan sebuah dokumen dan tugas kalian sebagai mata-mata adalah mengisinya selengkap-lengkapnya agar kerajaan dapat mengetahui profil lengkap dari sosok yang kalian mata-matai.

Siapa yang kalian mata-matai? Siapapun! Asalkan tokoh tersebut benar-benar ada dan disebutkan di dalam cerita. Nah, mula-mula, mari kita daftarkan semua cerita rakyat yang kalian ketahui agar kita bisa segera memulai permainannya.

Untuk membantu peserta didik agar lebih mudah menentukan pilihan tokoh yang akan mereka mata-matai, buatlah tabel sederhana untuk mendaftarkan sosok-sosok yang ada di dalam cerita dengan format sebagai berikut:

Tabel 3.10 Judul dan Tokoh Dalam Cerita

Judul	Tokoh-Tokoh Dalam Cerita
Judul cerita rakyat/ legenda/dongeng 1	Tokoh A, Tokoh B, Tokoh C
Judul cerita rakyat/ legenda/dongeng 2	Tokoh V, Tokoh W, Tokoh X, Tokoh Y, Tokoh Z

Setelah semua judul didaftarkan dan peserta didik menentukan pilihannya, bagikan LKPD Laporan Rahasia kepada peserta didik lalu jelaskan bagian demi bagian yang harus diisi sampai peserta didik memahami apa yang harus dikerjakan. Ingatkan bahwa laporan yang baik adalah jika semua bagian dapat terisi dengan lengkap, jelas, dan sesuai dengan karakter tokoh tersebut di dalam cerita aslinya (pastikan peserta didik juga sudah mengetahui cerita dari tokoh yang ingin dimata-matai). Jika ada detil yang tidak terdapat di dalam cerita, peserta didik harus mengarangnya sesuai imajinasi sendiri, tetapi harus tetap konsisten dan sesuai dengan jalan cerita.

Kegiatan ini dilakukan hanya jika waktunya dirasa cukup. Kumpulkan LKPD yang telah dikerjakan peserta didik untuk diperiksa. Jika waktunya masih tersedia, pilih beberapa hasil pekerjaan peserta didik, kemudian bacakan ciri-ciri fisik dan sifat karakter ini, lalu minta peserta didik lain untuk menebak nama dari tokoh yang digambarkan. Di sini peserta didik akan belajar mengenal sebuah tokoh dari ciri-cirinya. Jika peserta didik kesulitan, berikan petunjuk seperti judul cerita atau inisial nama tokoh tersebut.

Kegiatan Penutup

Refleksi

- Menurutmu, mengapa kamu bermain mata-mata hari ini? Apakah ada kaitannya dengan kemampuanmu dengan bermain teater? (Jawaban yang diharapkan adalah bahwa berlatih mengobservasi/mengamati diperlukan sebagai referensi bagi seseorang dalam berakting).
- Apakah menentukan/menemukan ciri-ciri sebuah tokoh adalah hal yang sulit? Dimana letak kesulitannya?
- Bantuan seperti apa yang kamu harapkan dari gurumu?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika peserta didik sudah terbiasa dengan penggunaan gawai, maka LKPD Laporan Mata-mata bisa diberikan dalam bentuk *google form* dan instruksi serta link *google form*-nya dapat dipindahkan ke dalam *google slide*/PDF.

D. Asesmen

Tabel 3.11 Asesmen

Mulai berkembang: Menjawab pertanyaan secara acak dan banyak bagian yang tidak lengkap.	**Berkembang:** Menjawab pertanyaan 1, 2, dan 3 dengan relatif lengkap, tetapi hanya menuliskan penampilan fisik untuk nomor 4.	**Sangat berkembang:** Menjawab pertanyaan 1,2,3, dan 4 dengan lengkap, termasuk menemukan/menciptakan ciri-ciri fisik unik dari tokohnya.
[nama-nama peserta didik yang masuk kategori 'Mulai Berkembang']	[nama-nama peserta didik yang masuk kategori 'Berkembang']	[nama-nama peserta didik yang masuk kategori 'Sangat berkembang']

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

TANGGAL : _______________ **NAMA** : ______________

LAPORAN RAHASIA

Nama: [ ]

Diambil dari kisah: [ ]

Gender

☐ Laki-laki atau Jantan ☐ Perempuan atau Betina

Sifat

☐ Aktif
☐ Pandai bicara
☐ Gesit
☐ Rajin
☐ Malas

☐ Sombong
☐ Pasif
☐ Pendiam
☐ Lamban
☐ Rendah hati

☐ Sifat lain (mengacu dari tabel sifat karakter):

[ ]

Dimana dan dengan siapa ia tinggal?

[ ]

Fisik

Bagaimana penampilan fisiknya? Apa ada hal unik tentang tubuhnya? (misalnya: cara berjalan) Apakah anggota tubuhnya masih lengkap? Apakah ada 'tanda' tertentu di bagian tubuhnya? (seperti tato, bekas luka, tanda lahir, dsb)

☐ Ganteng/cantik
☐ Buruk rupa
☐ Berkumis
☐ Berambut panjang
☐ Berambut pendek
☐ Berambut keriting
☐ Berambut lurus
☐ Berkulit gelap
☐ Berkulit terang

☐ Badan berotot
☐ Gemuk
☐ Kurus
☐ Pendek
☐ Tinggi
☐ Muda
☐ Tua
☐ Lucu
☐ Penyakitan

Ciri-ciri lain:

[ ]

KEGIATAN 7: SIAPA KAMU?

Deskripsi singkat

Kegiatan ini merupakan lanjutan kisah imajinatif mengenai mata-mata dan sosok yang diam-diam diamati. Namun, kali ini peserta didik berperan sebagai tokoh yang dimata-matai. Pada langkah ini, peserta didik mengeksplorasi dan berlatih improvisasi dengan menuliskan monolog atas situasi yang sedang dialami.

A. Persiapan Mengajar

- Guru menyiapkan seluruh material dan LKPD yang dibutuhkan.

B. Kegiatan Pengajaran

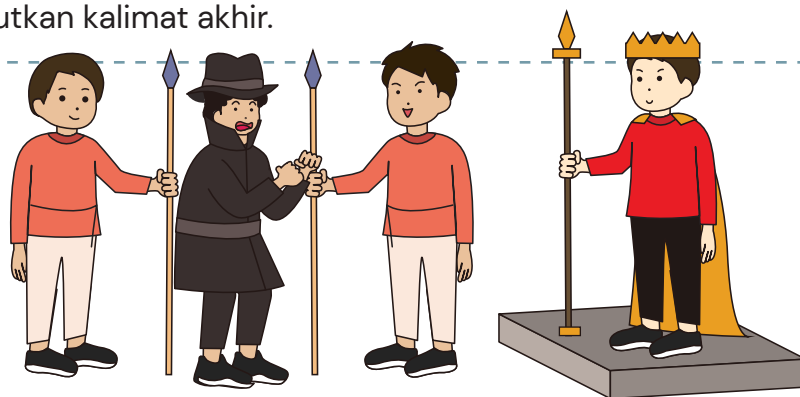
Kegiatan Pembukaan

Sebelum melakukan kegiatan inti, lakukan pemanasan dengan bermain 'Jembatan dialog'

Berkemas

Material: Kartu tugas (terlampir)

Instruksi untuk guru:

- Pada kegiatan ini, peserta didik akan membuat dialog untuk menghubungkan kalimat awal dan kalimat akhir yang mereka peroleh dari Kartu Tugas Dialog agar menjadi sebuah percakapan yang utuh dan logis.
- Peserta didik dibagi berpasangan dan masing-masing akan mendapatkan sebuah Kartu Tugas Dialog yang didalamnya berisi kalimat awal dan kalimat akhir dari percakapan tersebut.
- Peserta didik diberikan waktu selama 5 menit untuk menyusun 2 sampai 4 kalimat. Peserta didik A akan memulai terlebih dahulu dengan menyebutkan kalimat awal dan diikuti oleh peserta didik B.
- Demikian seterusnya sampai peserta didik B menutup percakapan dengan menyebutkan kalimat akhir.

Gambar 3.11 Ilustrasi 'Berkemas'

Contoh

Kalimat awal: **Kamu lihat buku PR ku tidak?**
Kalimat akhir: **Tadi ku lihat ada di sana.**

Dialog
Peserta didik A: **Kamu lihat buku PR-ku tidak?**
Peserta didik B: Buku PR apa?
Peserta didik A: Buku PR Matematika. Kamu lihat?
Peserta didik B: Lihat! Coba cari di laci mejamu.
Peserta didik A: Memangnya ada di sana?
Peserta didik B: **Tadi aku lihat ada di sana.**

Minta peserta didik membacakan dialog yang telah mereka buat di tempat masing-masing. Ingatkan peserta didik untuk menampilkannya senatural mungkin, tanpa intonasi yang dibuat-buat melainkan seperti benar-benar berdialog di keseharian. Semakin natural, semakin baik. Tutup permainan ini dengan memuji kreativitas peserta didik dalam membuat dialog dan memberitahu peserta didik bahwa dalam kegiatan selanjutnya pun, peserta didik akan berlatih membuat dialog.

Kegiatan Inti

Jelaskan bahwa kegiatan ini melanjutkan kisah mata-mata di langkah sebelumnya. Tetapi, kali ini peserta didik akan berperan sebagai tokoh tersebut.

Bayangkan seandainya kamu adalah tokoh tersebut. Berkat informasi dari seorang agen mata-mata, kerajaan A berhasil membawamu ke tempat mereka. Saat ini, kamu berhadapan dengan raja, dikelilingi oleh puluhan pemimpin kerajaan tersebut. Kamu tidak tahu mengapa kamu dibawa ke sana. Bagaimana perasaanmu?

Lakukan tanya jawab dengan peserta didik. Melalui kegiatan tanya jawab ini, peserta didik dilatih untuk berimajinasi dan menempatkan dirinya dalam situasi di dalam cerita sesuai konteksnya. Jika ada peserta didik yang terlihat kesulitan, jembatani dengan memberikan ilustrasi sehari-hari yang dekat dengan mereka.

Bagaimana perasaanmu jika kamu berada di tempat baru yang tidak ada yang kamu kenal? Ternyata, kamu berada di antara orang-orang penting di sebuah kerajaan. Bahkan, raja pun saat ini berdiri di hadapanmu. Kamu tidak tahu nasib apa

yang akan menimpamu dan raja juga belum berkata apa-apa sampai sekarang. Bagaimana perasaanmu? Apa yang kamu pikirkan? Lalu jika Raja meminta kamu untuk memperkenalkan diri di depan yang lain, seperti apa perasaanmu? Apa yang ingin kamu lakukan? Bagaimana kamu harus memperkenalkan diri?

Pertanyaan berikut yang mungkin ditanyakan peserta didik adalah mengenai apa yang harus disampaikan dalam perkenalan. Anda bisa mengacu pada hal-hal yang biasa diucapkan orang ketika berkenalan, yaitu nama, usia, asal-usul, dan sifat tokoh tersebut.

Jika peserta didik sudah mengerti apa yang harus dilakukan, bagikan LKPD Dialog Perkenalan Diri untuk diisi (terlampir.)

Selama peserta didik mengerjakan, guru berkeliling untuk membantu peserta didik yang membutuhkan dukungan lebih. Dorong peserta didik untuk menuliskan dengan jelas emosi yang mereka rasakan dan membuat dialog yang menggambarkan emosi yang sedang terjadi. Guru sangat berperan dalam tahap ini untuk memberi banyak contoh kepada peserta didik tentang contoh-contoh dialog yang mengacu pada emosi tertentu. Usahakan menggali jawaban dari peserta didik dengan pertanyaan pemancing dan tidak mendikte anak tentang apa yang harus dituliskannya. Peserta didik yang sudah selesai bisa bertukar hasil pekerjaannya dengan teman-temannya yang sudah selesai untuk saling mendengarkan dan memberikan kritik.

Kegiatan Penutup

Setelah peserta didik menyelesaikan tugasnya, minta peserta didik untuk mengumpulkan LKPD lalu ajak peserta didik untuk berdiskusi santai dan merefleksikan kegiatan pada hari itu bersama-sama.

- Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kelas hari ini?
- Apa yang kamu pelajari dari kelas ini?
- Apakah kamu merasa dapat bermain peran dengan lebih baik saat ini? Mengapa kamu berpikir demikian?

Guru menutup kelas dengan memberitahu peserta didik bahwa di langkah selanjutnya, peserta didik akan membacakan dialog yang telah mereka buat di depan teman-temannya.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika guru berhalangan hadir, guru bisa menyiapkan LKPD Dialog Perkenalan Diri beserta instruksi lengkap dan arahkan peserta didik untuk mengerjakannya secara mandiri.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

DIALOG PERKENALAN DIRI

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Tabel 3.12 Dialog Perkenalan Diri

Situasi: Kamu berada di sebuah istana yang tidak kamu ketahui dimana lokasinya dan di depanmu saat ini sudah duduk sang Raja. Raja memerintahkan untuk memperkenalkan diri. Raja bertanya: 'siapa kamu?'	
Tuliskan perasaanmu saat mengalami situasi ini!	
Tuliskan dialog kamu saat memperkenalkan diri pada saat itu (paling sedikit 2 kalimat dan paling banyak 5 kalimat)!	

KEGIATAN 8: SIAPA KAMU? (2)

A. Persiapan Mengajar

- Guru menyiapkan seluruh material dan LKPD yang dibutuhkan.
- Guru baca dulu LKPD peserta didik dan kalau ada yang terlihat kurang paham, pakai waktu awal untuk menjelaskan kembali.

B. Kegiatan Pengajaran

Pembukaan

Sebelum melakukan kegiatan inti, lakukan pemanasan dengan bermain permainan yang sudah pernah dilakukan sebelumnya pada unit 1 atau 2. Guru bisa menyepakatinya dengan peserta didik atau minta peserta didik untuk memilih.

Kegiatan Inti

Ingatkan peserta didik tentang kisah minggu lalu bahwa tokoh dari cerita tradisional yang telah mereka pilih saat ini berada di depan raja dan harus memperkenalkan diri. Jika di langkah sebelumnya peserta didik telah membuat dialog apa yang akan disampaikan, maka pada langkah ini peserta didik akan membacakan dialog tersebut.

Kembalikan LKPD peserta didik dan mintalah mereka berlatih untuk membacakan dialog tersebut sesuai dengan karakter/sifat/emosi yang dituliskan. Beberapa hal yang guru perlu ingatkan kepada peserta didik

- Ingat kembali tokoh yang akan diperankan. Seperti apa sifatnya?
- Sifat berhubungan dengan cara seseorang berbicara. Gaya berbicara orang yang pemarah berbeda dengan orang yang sabar. Intonasi saat sedang sedih tentu berbeda dengan intonasi pada saat sedang bersemangat.
- Ingat kembali pelajaran di Kelas 3 dan Kelas 4 tentang bermain peran sebagai sebuah karakter. Apa saja langkah-langkah saat ingin berekspresi?
- Gunakan intonasi yang natural dan sesuai dengan karaktermu, tidak perlu berlebihan atau terlalu dibuat-buat.
- Pastikan volume suara dan intonasi tepat dan sesuai dengan sifat tokoh yang peserta didik perankan.
- Jika peserta didik mampu, tambahkan gaya bicara tertentu yang sesuai dengan sifat dan usia tokoh tersebut.

Saat berlatih, akan lebih mudah jika dilakukan secara berpasang-pasangan agar peserta didik dapat saling memberi masukan untuk temannya. Aturlah pasangan dengan cara mengacak agar adil. Peserta didik
Amati peserta didik sambil berkeliling kelas. Berikan berbagai ide dan peragakan contohnya kepada peserta didik-peserta didik yang kesulitan. Berikan apresiasi

bagi peserta didik yang telah lancar atau menemukan ide menarik ketika bercerita.

Sebelum permainan dimulai, bagikan LKPD ‘Menjadi penonton’ kepada setiap peserta didik. Jelaskan bahwa pada akhir dari setiap penampilan peserta didik diminta memberikan penilaian terhadap penampilan seorang temannya.

Kegiatan dimulai. Satu per satu peserta didik akan maju ke depan dan guru (yang berperan sebagai raja) akan bertanya “Siapa kamu?” Peserta didik berperan sebagai sosok tertentu kemudian menceritakan dirinya dalam 3-5 kalimat yang telah mereka latih sebelumnya. Pada saat adegan ini berlangsung peserta didik pasangannya mengamati dan memberikan komentar di LKPD ‘Menjadi Penonton’. Setelah itu, maka giliran sang teman yang menonton memerankan adegannya dan temannya yang baru selesai berperan memberikan penilaian atas penampilan temannya.

Kegiatan Penutup

Refleksi

Jika semua telah selesai, maka saatnya untuk melakukan refleksi. Pertanyaan kunci pada langkah ini adalah

- Bagikan kepada teman-temanmu bagaimana caramu berperan dengan baik. Apakah setiap orang memiliki cara yang berbeda atau semuanya sama?
- Apa tantangan yang kamu hadapi untuk dapat menirukan tokohmu dengan baik?
- Apakah kamu puas dengan penampilanmu? Jika bisa diulang, apa yang akan kamu perbaiki dari penampilanmu?
- Apa hal menyenangkan yang kamu lakukan sepanjang Unit 3 ini?

Tutup Unit 3 dengan mengulas kembali hal-hal penting untuk diingat dan dipahami oleh peserta didik sambil bercerita pengalaman belajar sepanjang unit yang telah berlalu.

D. Asesmen

Rubrik Penilaian Siapa Kamu (untuk guru)

Tabel 3.13 Rubrik Penilaian Siapa Kamu

TP	Mulai berkembang (<60)	Berkembang (60-80)	Sangat berkembang (81-100)
• Menirukan cara bertutur karakter sesuai sifat karakter tersebut • Bermain dalam berbagai situasi imajinatif	Kurang tepat dalam menerapkan intonasi dan volume sesuai sifat tokoh yang diperankan	Umumnya dapat menggunakan intonasi dan volume suara yang sesuai dengan sifat tokoh yang diperankan.	Menerapkan gaya bicara yang sesuai dengan tokoh yang diperankan, didukung dengan artikulasi yang jelas dan intonasi serta artikulasi yang tepat.
• Menampilkan dialog-dialog yang responsif terhadap situasi di dalam cerita • Mengatribusi berbagai sifat dari karakter yang diamati	• Menyebutkan 1 sifat dari tokoh yang diperankan. • Membutuhkan bantuan guru untuk membuat dialog yang sesuai dengan situasi yang dialami dan membacakannya	• Menyebutkan 2-3 sifat dari tokoh yang diperankan. • Secara mandiri mampu membuat dialog yang sesuai dengan situasi yang dialami dan membacakannya	• Menyebutkan lebih dari 3 sifat tokoh yang diperankan. • Secara mandiri bermain peran sebagai sebuah tokoh dan mengucapkan dialog secara natural.

TP	Mulai berkembang (<60)	Berkembang (60-80)	Sangat berkembang (81-100)
• Mengevaluasi unsur-unsur seni teater dari pertunjukan yang ditonton dengan menggunakan terminologi yang tepat • Memberikan kritik konstruktif terhadap sebuah penampilan	• Memberikan komentar terhadap penampilan temannya secara general (tidak terinci)	• Memberikan komentar terhadap olah vokal temannya, meliputi 1-2 aspek olah vokal, yaitu gaya bicara, intonasi, volume suara, dan artikulasi.	• Memberikan komentar terhadap olah vokal temannya, meliputi 3-4 aspek olah vokal, yaitu gaya bicara, intonasi, volume suara, dan artikulasi.
• Menghargai sebuah pertunjukan dengan menjadi penonton yang apresiatif	• Kurang memperhatikan atau cenderung mengganggu selama pertunjukan	• Memperhatikan pertunjukan dengan saksama	• Memperhatikan pertunjukan dengan saksama dan memberi dukungan atau nuansa positif sebagai penonton (dengan ekspresi wajah, tepuk tangan, kata-kata semangat dan pujian, dsb)

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

PENILAIAN MANDIRI

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

1. Siapa karakter saya?	
2. Bagaimana sifatnya?	
3. Emosi apa yang dirasakan oleh saya pada saat adegan tersebut terjadi?	
4. Inilah cara saya memperkenalkan diri dalam situasi tersebut...	

Nama teman saya		
Karakter yang diperankan		
Lingkari jawaban yang kamu pikir menggambarkan temanmu:		
Apakah dialog temanmu terdengar dengan jelas?	Ya	Tidak
Apakah temanmu mengubah gaya bicaranya menjadi mirip tokoh yang ia perankan?	Ya	Tidak
Bagaimana pendapatmu tentang intonasi yang digunakan temanmu?		

REFLEKSI GURU

- Kegiatan keberapakah yang paling berkesan untuk saya? Mengapa?
- Pada kegiatan keberapa murid paling belajar banyak?
- Pada momen apa murid menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
- Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Mengenal Diri Sendiri
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Membaca Potongan Dialog
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Menganalisis Dialog Pendek
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Pembelajaran Alternatif Kegiatan 4
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Kritikus yang Baik
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Pendapatku
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Dialog Perkenalan Diri
- Lembar Kegiatan Peserta Didik – Kegiatan Inti Kegiatan 8

BAHAN BACAAN GURU

Metode Stanislavski

Metode Stanislavski atau biasa dikenal dengan “The System” merupakan sebuah metode yang diciptakan oleh seorang praktisi teater berasal dari Rusia, yaitu Konstantin Stanislavski yang lahir tahun 1863. Hingga kini, “The System” terus digunakan dalam teori dan praktik keaktoran di dunia.

Metode ini merupakan sistem pelatihan aktor yang terdiri dari berbagai teknik berbeda yang dirancang untuk memungkinkan aktor menciptakan karakter yang dapat dipercaya dan membantu para aktor untuk benar-benar menempatkan diri mereka sebagai karakter. Beberapa teknik yang dicetuskan Stanislavski dan sering digunakan adalah Given Circumstances dan Magic If.

Given Circumstances

Stanislavski mengatakan, sebelum seorang aktor dapat mengembangkan perasaan dan tanggapan emosional untuk karakter tersebut, aktor harus menguasai fakta dan setiap keadaan (***circumstance***) kecil dalam lakon yang akan dimainkan. Stanislavski mengembangkan pertanyaan-pertanyaan berikut, yang dirancang untuk membantu aktor membayangkan keadaan karakter mereka, sehingga membawakan penampilan mereka yang lebih jujur.

- Siapa saya?

Aktor menentukan detail latar belakang karakter seperti nama, usia, lokasi, pendidikan, profesi, suka, tidak suka, dan sebagainya. Aktor disarankan untuk menuliskan semua yang karakter katakan tentang diri mereka sendiri dan apa yang orang lain katakan tentang karakter tersebut.

- Di mana saya?

Aktor tersebut mencatat atau menentukan lokasi yang tepat dari setiap adegan, bersama dengan perasaan karakter tentang lokasi tersebut.

- Kapan?

Aktor menentukan kapan situasi tersebut terjadi, abad, musim, waktu, dan seterusnya. Detail tentang waktu akan memberikan informasi kepada aktor tentang keadaan pikiran karakter saat itu.

- Apa yang karakter inginkan?

Merupakan pertanyaan yang ditanyakan aktor pada dirinya sendiri untuk menentukan tujuan karakter dalam adegan tersebut. Memahami tujuan karakter membantu aktor mewujudkan karakter tersebut secara aktif.

- Mengapa karakter menginginkannya?

Memahami mengapa karakter menginginkan apa yang mereka inginkan akan memberi aktor dorongan untuk mengejar tujuan mereka dalam adegan dan berkomitmen pada setiap tindakan mereka.

- **Bagaimana karakter mendapatkannya?**

Aktor menentukan 'rencana permainan' karakter dalam adegan untuk mencapai tujuan yang diinginkan karakter.

- **Apa yang perlu karakter atasi?**

Aktor menentukan hambatan apa yang karakter hadapi dalam adegan. Menentukan hambatan karakter akan membantu aktor tersebut menemukan taktik yang berguna untuk dicoba dalam adegan-adegan tersebut.

Magic If

Stanislavski mendeskripsikan Magic If sebagai kemampuan imajinasi untuk membayangkan keadaan karakter. Teknik ini membantu aktor untuk menempatkan diri pada posisi karakter. Pada teknik ini, aktor diminta untuk bertindak seolah-olah sang aktor berada dalam keadaan tersebut. Sehingga ketika sesuatu terjadi pada karakter dalam suatu lakon, aktor dapat memahami bagaimana tanggapan karakter karena aktor sudah memahami banyak hal mengenai dunia karakter yang dimainkannya.

Pertanyaan besar yang selalu digunakan dalam latihan pengembangan teknik ini adalah "***what if…?***" (bagaimana jika…?) atau "***what would you do IF you were in that situation"*** (apa yang akan kamu lakukan JIKA kamu berada di situasi tersebut?)

Dengan memvisualisasikan situasi imajiner, dan kemudian memproyeksikan diri aktor ke dalamnya sebagai orang yang berbeda, aktor dapat menjalani seluruh pengalaman dan emosi yang tidak pernah tersedia bagi kita dalam kenyataan.

KARTU TUGAS DIALOG

Bisa digunakan untuk kegiatan: **Jembatan dialog**

Kalimat awal: Kamu lihat buku PR ku tidak? Kalimat akhir: Tadi ku lihat ada disana!	Kalimat awal: Kemarin aku menemukan sebuah tas. Kalimat akhir: Ayo kita laporkan!
Kalimat awal: Aduh, perut ku sakit sekali dari semalam. Kalimat akhir: Segera minum obat!	Kalimat awal: Tadi ibu bilang, jangan makan di kamar! Kalimat akhir: Ini semua karena ulah mu!
Kalimat awal: Kamu sudah dengar berita tentang sekolah kita? Kalimat akhir: Ini berita yang bagus!	Kalimat awal: Wah, kelihatannya lezat ya! Kalimat akhir: Aku tidak akan makan makanan itu lagi!
Kalimat awal: Hari ini jadwalnya membersihkan kelas. Kalimat akhir: Lebih cepat lebih baik.	Kalimat awal: Ayo, nanti terlambat! Kalimat akhir: Jangan salahkan aku jika ibu marah.
Kalimat awal: Sepertinya akan turun hujan. Kalimat akhir: Sudah ku duga!	Kalimat awal: Aku pinjam bajumu ya. Kalimat akhir: Hati-hati ya!
Kalimat awal: Boleh ku minta rotinya? Kalimat akhir: Kita makan bersama ya!	Kalimat awal: Hei, kamu lagi ngapain? Kalimat akhir: Jangan bilang-bilang ya!

KARTU KARAKTER

Bisa digunakan untuk kegiatan: **Unit 3: Langkah 1 & 2**

DOKTER	GURU
KOKI	POLISI
ATLET RENANG	PENARI
TUKANG OJEK	SUPIR BIS
SUSTER	KASIR TOKO
DOKTER HEWAN	FOTOGRAFER
PELAWAK	PETINJU
PENJAHIT	PENYANYI
MUSISI	PEDAGANG
NELAYAN	PILOT
HAKIM	MASINIS
PETANI	PRESIDEN
PRAMUGARI	PEMANDU WISATA
BIDAN	AKTOR
WARTAWAN	TENTARA

BAHAN BACAAN GURU

- Plot cerita https://www.storyboardthat.com/articles/e/plot-diagram dan https://www.storyboardthat.com/articles/e/five-act-structure https://www.storyboardthat.com/articles/e/plot-diagram
- https://literaryterms.net/plot/
- https://www.interaction-design.org/literature/article/how-to-create-engaging-ux-case-studies-with-freytag-s-5-part-dramatic-structure
- Adaptasi cerita dan tips saat melakukannya: https://playwriting.vcu.edu/adaptationsplays.html
- https://www.dosenpendidikan.co.id/teater-tradisional-dan-modern/

KATA KUNCI

Artikulasi	Cara pelafalan atau pengucapan kata.
Intonasi	Ketepatan pengucapan dan irama kalimat dalam dialog.
Karakter	Seseorang yang digambarkan dalam drama, novel, atau karya artistik lainnya.

DAFTAR BACAAN

Schanker, Harry H., & Katharine Anne., 2005. The Stage and the School. Glencoe/McGraw-Hill.

O'Brien, Nick. Stanislavski in Practice: Exercises for Students. Routledge, 2011.

Davey, John., Edexcel A Level Drama and Theatre. Pearson Education, 2016.

"Curriculum Pack: Stanislavski." Blackbox Education, 21 November 2020, www.blackbox.education/new-products/curriculum-pack-stanislavski/

"Stanislavski in 7 Step: Better Understanding Stanislavski's 7 Questions." New York Film Academy, 20 November 2020, www.nyfa.edu/student-resources/stanislavski-in-7-steps-better-understanding-stanisklavskis-7-questions/.

"What is Stanislavski technique?." City Academy, 20 November 2020, theatrenerds.com/five-acting-exercises-for-8-18-year-olds/.

"Five Acting Exercise 8-18-Years-Old." Theatre Nerds, 20 November 2020, www.city-academy.com/news/what-is-stanislavski-technique/.

"Stanislavski Method: The Konstantin Stanislavski System of Acting." Open City Acting Studio, 21 November 2020, opencityactingstudio.com/acting-techniques/stanislavski-method/.

Dengan memvisualisasikan situasi imajiner, dan kemudian memproyeksikan diri aktor ke dalamnya sebagai orang yang berbeda, aktor dapat menjalani seluruh pengalaman dan emosi yang tidak pernah tersedia bagi kita dalam kenyataan.

UNIT 4

Mengadaptasi Cerita

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021

Buku Panduan Guru Seni Teater untuk SD Kelas V

Penulis: Elia Yovan Chandra dan Mutiara Fallahdani

ISBN 978-602-244-701-6

ALOKASI WAKTU
16 Jam Pembelajaran
8 Kegiatan / Pertemuan

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengingat dan melakukan perannya dengan fokus
- Membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan
- Mendeskripsikan pekerjaan/peran pribadi dalam pertunjukan
- Berbicara dengan artikulasi dan kekuatan yang nyaman didengar penonton
- Mengatur dinamika suara dengan tepat sesuai interpretasi terhadap situasi
- Memahami *blocking* di berbagai situasi di atas panggung
- Memberi apresiasi yang sesuai terhadap kinerja kelompok dan individu
- Menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya
- Menunjukkan keterlibatan sepanjang proses berkesenian
- Menampilkan pertunjukan seni berlatar cerita rakyat/tradisi

DESKRIPSI UNIT

Dalam Unit 4 peserta didik akan mengalami proses persiapan pertunjukan yang lebih serius. Peserta didik akan mengadaptasi cerita rakyat, mendalami tentang *blocking*, membuat dan tampil dengan menggunakan properti yang sesuai dengan karakter yang dimainkan.

Keluaran akhir dari unit ini adalah sebuah pertunjukan sederhana dari hasil mengadaptasi cerita rakyat, sehingga, peserta didik diharapkan mampu mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari pada unit-unit sebelumnya ke dalam pertunjukan yang telah mereka susun bersama guru serta, peserta didik diharapkan dapat bekerja sama dalam grup dan bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing.

KEGIATAN 1: MENGADAPTASI CERITA

Deskripsi singkat

Pada kegiatan 1, peserta didik akan dibantu oleh guru untuk mengalami proses mengadaptasi cerita tradisional/legenda/dongeng di daerahnya menjadi sebuah cerita yang lebih kontekstual dengannya tanpa menghilangkan pesan utama dan tema kunci dari cerita tersebut. Hal ini dilakukan agar peserta didik memahami konteks cerita adaptasi tersebut secara menyeluruh, sebelum nantinya membuat dialog untuk karakter mereka masing-masing.

A. Persiapan Mengajar

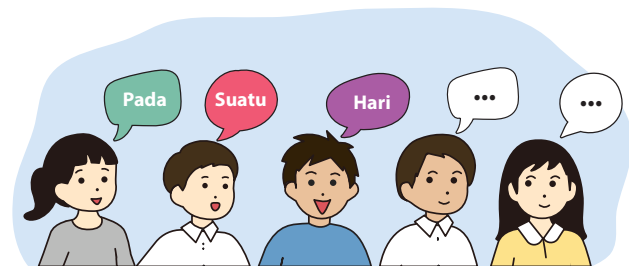
- Guru menyiapkan seluruh material dan bahan ajar yang dibutuhkan.
- Guru merangkum hasil diskusi mengenai 5 babak dalam format dokumen cetak, lalu diperbanyak sejumlah peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Pembukaan

Lakukan sapaan atau ritual pembuka seperti biasanya. Sebelum memulai kegiatan inti, ajak peserta didik untuk melakukan kegiatan di bawah ini sebagai sebuah kegiatan pemanasan.

Cerita 1 Kata

Dalam kegiatan ini, peserta didik akan merangkai sebuah cerita dari 1 kata yang diucapkan masing-masing peserta didik.

Gambar 4.1 Ilustrasi 'Cerita 1 Kata'

Instruksi untuk guru:

- Minta peserta didik untuk berdiri atau duduk dalam lingkaran. Setelah itu, guru menunjuk satu orang peserta didik untuk memulai kegiatan dengan menyebutkan 1 kata.
- Peserta didik yang duduk atau berdiri pada sisi kiri peserta didik pertama melanjutkan cerita dengan memberikan 1 kata, kemudian dilanjutkan dengan peserta didik berikutnya dan kegiatan terus berlanjut tanpa terputus sampai cerita menjadi utuh.
- Pada kegiatan ini tujuan utamanya adalah peserta didik dapat membuat cerita yang logis dan masuk akal. Sehingga, guru perlu mengingatkan kepada peserta didik bahwa mereka perlu bekerja sama sebagai sebuah tim untuk menciptakan cerita yang teratur, bukan hanya sekedar mengucapkan kata sembarangan.

Kegiatan Inti

Guru membacakan ide-ide yang telah dimasukkan peserta didik ke dalam kotak ide atau amplop ide (jika ada). Guru mengingatkan kembali bahwa pada langkah ini, peserta didik akan mengadaptasi cerita rakyat/legenda/dongeng menjadi cerita baru versi mereka sendiri.

Guru mengulas pelajaran sebelumnya dengan bertanya kepada peserta didik mengenai adegan/peristiwa yang menandai setiap babak di dalam *plot* cerita. Guru juga bertanya mengenai makna/pesan yang mereka ingat. Bandingkan jawabannya dengan *post-it* yang mereka tempelkan sebelumnya.

Jelaskan bahwa pada bagian ini peserta didik dan guru bersama-sama akan membuat adaptasi cerita dan cerita ini akan dimainkan bersama-sama di akhir unit 4 nanti. Berikan pemahaman bahwa cerita yang diadaptasi tersebut tidak akan berubah dalam penokohan (karakter yang muncul), tema kunci di dalam cerita, dan pesan-pesan yang ada. Namun, ada beberapa penyesuaian agar cerita tersebut mengambil konteks masa kini, seperti latar tempat, latar waktu, dan situasi yang terjadi. Langkah dalam memfasilitasi peserta didik untuk terlibat dalam proses adaptasi cerita akan mengambil contoh cerita Malin Kundang:

Di dalam cerita, Malin pergi merantau dan bekerja sebagai anak buah kapal dari kapal Saudagar yang datang ke kampungnya. Jika cerita tersebut diadaptasi, maka Malin bisa jadi bekerja saat ini sebagai karyawan di sebuah perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan di kota lain. Contoh lain, jika peserta didik merasa kutukan ibu menjadi batu tidak lagi relevan dengan konteksnya, maka asalkan tetap menjaga tema kunci konsekuensi akibat penolakan Malin, bisa saja kutukannya adalah ibunya menjadi sangat sedih lalu sakit dan meninggal dan membuat Malin tersadar dan menyesali perbuatannya seumur hidupnya.

Gambar 4.2 Ilustrasi Kegiatan Inti

Pada tahap ini, peran untuk memimpin diskusi ada di guru. Guru perlu membantu dengan pertanyaan-pertanyaan yang memudahkan bagi peserta didik untuk memikirkan bentuk adaptasi dari peristiwa asli di dalam cerita Malin Kundang. Misalnya:

- Malin adalah anak yatim. Apakah kita akan mempertahankan cerita tersebut? Jika ya, tidak masalah. Jika tidak, bagaimana dengan nasib ayah Malin di cerita adaptasi ini? Bagaimana kalau ayahnya pergi dari rumah? Atau ada ide lain?
- Apakah kira-kira pekerjaan Malin di masa kini? Apa yang membawa Malin untuk pulang ke kampungnya? Tidak sengaja pulang kampung? Liburan?
- Apakah kalian berpikir sang ibu perlu tetap mengutuk Malin menjadi batu? Jika tidak, seperti apa konsekuensi yang harus diterima Malin akibat perbuatannya?

Guru sebaiknya tidak mendikte peserta didik dengan hal-hal yang dirasanya benar. Tidak semua peserta didik sudah mampu merangkai berbagai peristiwa menjadi cerita yang rumit sehingga terkadang adegan tertentu terasa kurang masuk akal, bahkan lucu. Bagaimanapun, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melibatkan peserta didik dalam pengembangan cerita adaptasi yang nantinya akan dipentaskan oleh mereka (berfokus pada pengalaman belajar, bukan pada kompetensi peserta didik dalam membuat cerita).

Guru memfasilitasi diskusi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memicu pemikiran kritis peserta didik. Saat peserta didik melontarkan ide, tanyakan alasannya mengapa harus demikian? Perluas diskusi dengan melibatkan peserta didik yang cenderung pasif untuk memberi tanggapan singkat tentang ide-ide yang ditawarkan. Saat peserta didik kehabisan ide, guru boleh memberikan ide agar diskusi tetap berjalan dengan lancar.

Untuk memudahkan peserta didik pada saat membuat adaptasi, tuliskan di papan tulis atau tampilkan dengan proyektor Tabel Perbandingan Cerita Original Dengan Cerita Adaptasi dengan format sebagai berikut:

Tabel 4.1 Perbandingan Cerita Original dengan Cerita Adaptasi

Babak	Cerita Original	Cerita Adaptasi
Eksposisi	Malin adalah anak yatim yang miskin. Ia pergi merantau dan bekerja pada saudagar kaya untuk mencari uang bagi dia dan ibunya.	Malin adalah seorang yang miskin dan ditinggal pergi oleh ayahnya. Ia kabur dari rumah dan berusaha menjadi orang kaya.
	Tema kunci: kemiskinan Malin	

Konflik	Malin kaya raya dan sudah menikah. Ia kembali ke kampungnya dan didatangi oleh ibunya yang miskin.	Malin menjadi pengusaha yang berhasil dan memiliki tunangan. Pada saat dia sedang dalam perjalanan bisnis ke kampungnya, ia bertemu dengan ibunya.
	Tema kunci: Malin yang sudah sukses bertemu dengan ibunya	
Klimaks	Ibunya terus mendesak Malin untuk mengakuinya. Karena malu dengan ibunya yang miskin, Malin pun menyangkal ibunya sendiri.	Ibunya terus mendesak Malin untuk mengakuinya. Padahal, Malin mengaku ke teman-temannya sudah tidak mempunyai ibu lagi. Karena takut kebohongannya terbongkar, Malin pun menyangkal ibunya sendiri.
	Tema kunci: Malin malu dan menyangkal ibunya sendiri	
Antiklimaks	Ibu Malin sakit hati dan mengutuk Malin menjadi batu, seperti hatinya yang sudah membatu.	Beberapa bulan kemudian, ibu Malin menjadi stress dan mengalami gangguan jiwa. Sangking hebohnya, hal ini diberitakan di televisi.
	Tema kunci: Ada konsekuensi dari penolakan Malin	
Resolusi	Kapal Malin karam di lautan, Malin bertobat tetapi sudah terlambat. Ia menjadi batu dan terhempas kembali ke daratan menjadi Batu Malin Kundang	Malin menyesal dan segera pulang untuk menemui ibunya. Tetapi terlambat. Ibunya sakit dan meninggal. Kutukan Malin adalah dia tidak pernah bisa meminta maaf kepada ibunya sendiri.
	Tema kunci: Penyesalan Malin sudah terlambat	

Keterangan:
- Babak dituliskan tetapi tidak perlu dibahas agar peserta didik tidak bingung dengan artinya.
- Warna kuning : Hasil analisis plot pada Langkah 6
- Warna biru : Tema kunci merupakan bagian dari cerita yang tetap harus sama, baik pada cerita orisinal maupun adaptasi. Setiap babak memiliki tema kuncinya sendiri-sendiri. Guru menentukan sendiri tema kunci untuk setiap babak dan akan digunakan sebagai acuan pada saat mengembangkan cerita adaptasi.
- Warna *orange* : bagian ini awalnya kosong dan diisi setelah berdiskusi dengan peserta didik.

Kegiatan Penutup

Bacakan kembali cerita adaptasi tersebut secara utuh kemudian beritahu peserta didik bahwa pada kegiatan berikutnya peserta didik akan membuat dialog dan memeragakan sebagian kecil dari dialog tersebut. Kegiatan tersebut akan dinilai dan menjadi bagian dari penilaian akhir untuk unit 3.

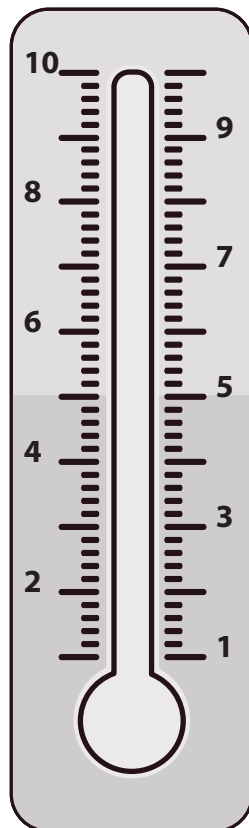
Di akhir kelas, bagikan lembar refleksi untuk diisi oleh peserta didik. Hasil refleksi ini berguna untuk memantau pemahaman peserta didik terhadap cerita adaptasi. Sambil peserta didik mengisi refleksi, bagilah peserta didik menjadi 5 kelompok dengan jumlah anggota yang hampir sama banyak. Sebuah kelompok akan memainkan sebuah babak sehingga dalam kegiatan berikutnya akan terdapat 5 orang pemeran Malin dan lima orang pemeran lainnya. Jika jumlah peserta didik di dalam kelas kurang dari 15 orang, maka kelas dapat dibagi menjadi 3 kelompok saja, yaitu (1) bagian eksposisi, (2) bagian konflik dan klimaks, dan (3) bagian antiklimaks dan resolusi.

LEMBAR REFLEKSI DIRI

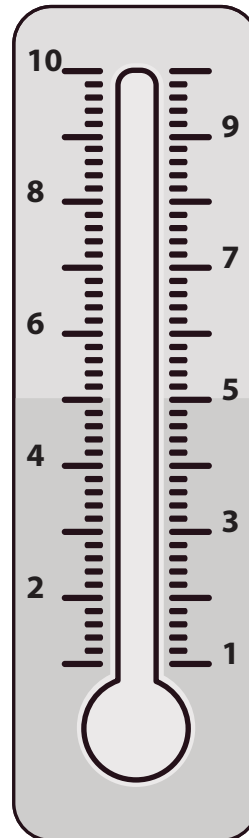
TERMOMETER REFLEKSI

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Berikan warna atau arsir termometer ini setinggi angka yang menjadi jawabanmu!

Sangat menarik

Sangat bosan

Dalam skala 1–10, apa pendapatmu terhadap cerita yang sudah diadaptasi ini?

Sangat paham

Sangat bingung

Dalam skala 1–10, seberapa kamu memahami cerita yang sudah diadaptasi ini?

KEGIATAN 2: MEMBUAT DIALOG SENDIRI

Deskripsi singkat

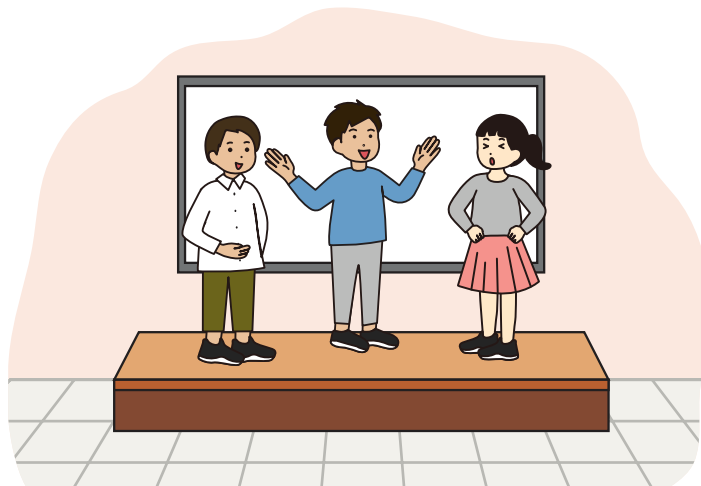
Pada kegiatan ini, peserta didik akan membuat dialog dari cerita adaptasi yang telah dibuatnya. Dialog tersebut dibuat secara kolaboratif antara murid 1 dengan murid yang lain dan diharapkan memberi pengalaman penciptaan naskah yang menyenangkan.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca keseluruhan instruksi kegiatan pada langkah 2.
- Menyiapkan seluruh material yang diperlukan dalam kegiatan kelas.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Inti

Buka kelas dengan menunjukkan kembali hasil dari adaptasi cerita di langkah sebelumnya. Bacakan kembali dan minta peserta didik untuk mendengar dan menyimak dengan saksama. Beritahu peserta didik bahwa pada akhir dari bagian ini akan ada tanya jawab secara acak untuk memastikan pemahaman peserta didik terhadap cerita.

Gambar 4.3 Ilustrasi Kegiatan Inti

Setelah cerita dibacakan, uji pemahaman peserta didik terhadap cerita dengan bertanya pertanyaan berikut:

- Siapa tokoh utama dalam cerita ini? Mengapa kamu berpikir demikian?
- Bagaimana cerita ini berakhir?
- Bagian mana yang paling menegangkan dari cerita ini?
- Dimana cerita ini terjadi?
- Dapatkan seseorang menyebutkan tahun terjadinya kisah ini? Mengapa kamu berpikir demikian?

Tahap berikutnya adalah mengarahkan peserta didik untuk mempersonalisasi cerita. Guru bisa mengarahkan dengan pertanyaan-pertanyaan seperti:

Siapa tokoh yang paling kamu sukai di dalam cerita ini? Mengapa?
Pilihlah salah satu kejadian yang melibatkan tokoh tersebut. Bayangkan kamu yang menjadi tokoh tersebut. Siapa yang ingin mencontohkan bagaimana tokoh tersebut akan berdialog/bereaksi saat itu?
Lakukan kegiatan ini sampai peserta didik terlihat mulai dapat berimajinasi dengan dialog-dialog yang bervariasi.

Bagilah peserta didik dalam 5 kelompok, sesuai dengan jumlah babak. Jelaskan bahwa setiap kelompok akan memerankan sebuah babak. Gurulah yang menentukan peran apa yang akan dimainkan oleh peserta didik tertentu dalam sebuah kelompok. Berikutnya, peserta didik mulai berkolaborasi untuk membuat kelompok. Bagikan LKPD 'Kertas Dialog'. Mintalah peserta didik di dalam kelompok masing-masing untuk berdiskusi dan menemukan dialog yang sesuai untuk menggambarkan babak tersebut. Ingatkan peserta didik untuk fokus pada dialog, bukan aksi-aksi atau hal-hal yang tidak terkait dengan dialog. Berikan waktu 20 menit untuk peserta didik membuat ide awal. Berkelilinglah dan bantulah kelompok yang kesulitan.

20 menit kemudian, mintalah setiap kelompok mempresentasikan bagaimana bentuk dialog yang akan mereka sampaikan. Tidak masalah jika pada tahap ini peserta didik terbata-bata atau sering lupa. Setelah semua kelompok mendengar hasil kelompok lain, beri kesempatan untuk setiap kelompok memberikan masukan dan ide untuk membantu kelompok lain membuat dialog dengan lebih baik.

Setelah diskusi selesai, peserta didik di dalam kelompoknya mulai menuliskan dialog di LKPD yang diberikan.

Kegiatan Penutup

Peserta didik mengumpulkan LKPD kepada guru. Setelah selesai, lakukanlah refleksi dengan peserta didik.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apabila guru tidak bisa hadir dalam kelas, guru bisa menyiapkan LKPD Kertas Dialog dan instruksikan peserta didik untuk mengerjakan secara mandiri.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

KERTAS DIALOG

TANGGAL : ____________________
NAMA : ____________________

Ceritakan babak apa yang kalian mainkan!

Sebutkan tokoh-tokoh yang ada di dalam babak ini!

Tuliskan percakapan tokoh-tokoh tersebut dalam format sebagai berikut:

[Nama Tokoh] : [dialog]
Contoh:

Malin : Aku tak sudi punya Ibu miskin sepertimu!

___________: ____

___________: ____

___________: ____

___________: ____

KEGIATAN 3: MENDONGENG

Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik akan berlatih untuk membaca naskah yang sudah disusun sebelumnya. Sebelum mulai latihan dengan *blocking*, props dan hal lainnya, sangat penting untuk melakukan sesi membaca naskah sehingga peserta didik yang memerankan suatu karakter bisa memahami lebih dalam mengenai situasi serta emosi yang terjadi dalam cerita yang akan dibawakan.

Gambar 4.4 Ilustrasi 'Mendongeng'

A. Persiapan Mengajar

- Membaca keseluruhan instruksi kegiatan pada langkah 3.
- Menyiapkan seluruh materi yang diperlukan dalam kegiatan kelas.

B. Kegiatan Pengajaran

Pembukaan

Buka kelas dengan sapaan seperti biasa, lalu arahkan peserta didik untuk menyiapkan naskah yang sudah mereka susun. Jika memungkinkan, masing-masing memegang satu naskah. Jelaskan pada peserta didik bahwa untuk kegiatan pembukaan, mereka akan berlatih artikulasi.

Tiga Kata Sulit

Instruksi untuk guru:

- Minta peserta didik untuk menuju kelompoknya masing-masing dan berdiri membuat lingkaran bersama kelompoknya tersebut.
- Minta peserta didik untuk bersama-sama membaca naskah, lalu masing-masing peserta didik mencari 3 kata yang sulit dilafalkan atau diucapkan dari dialog karakter yang dimainkannya. Lalu nanti saat guru memberi aba-aba, setiap peserta didik harus mengucapkan 3 kata tersebut secara berulang-ulang.

- Guru juga akan menyebutkan 3 tingkat kecepatan untuk peserta didik melafalkan kata-kata tersebut, yaitu: lambat, normal dan cepat.
- Guru bisa mulai kegiatan dari tingkat lambat, lalu naik ke normal dan kemudian naik ke tingkat yang cepat.
- Semua aba-aba ada di tangan guru, jadi hanya guru yang bisa menentukan kapan kegiatan selesai. Guru memberi waktu beberapa menit untuk setiap kelompok membaca naskah dan setelah waktu habis, maka dimulailah kegiatan ini.
- Setelah kegiatan selesai, himbau peserta didik untuk mempraktekkan kegiatan ini diluar jam pelajaran sebagai latihan artikulasi dan olah vokal mereka.

Kegiatan Inti

Instruksi untuk guru:

- Pada kegiatan ini peserta didik fokus berlatih bersama dengan teman kelompoknya untuk membaca dan memahami dialog-dialog yang sebelumnya sudah mereka susun bersama. Peserta didik perlu memahami keseluruhan alur cerita serta berbagai emosi yang nantinya akan mereka mainkan saat berakting, sehingga membaca naskah dan setiap dialog karakter adalah hal yang penting dilakukan sebelum peserta didik mulai berlatih akting.
- Minta peserta didik untuk duduk bersama kelompoknya, lalu di dalam kelompok, setiap peserta didik yang memerankan karakter membaca dialognya masing-masing sesuai dengan alur cerita yang sudah disepakati dan membacanya dengan ekspresi dan emosi yang sesuai pada setiap dialog.
- Jelaskan pada peserta didik bahwa diakhir kegiatan ini, hasil latihan mereka akan dipresentasikan di depan kelas seolah-olah mereka sedang membacakan dongeng kepada teman-temannya.
- Beri peserta didik waktu 15 hingga 20 menit untuk berlatih bersama teman kelompoknya. Setelah waktu habis kumpulkan semua kelompok dan duduk bersama-sama.
- Satu per satu kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil latihannya di depan teman-temannya, dan kelompok yang menonton diberikan LKPD untuk menilai hasil latihan dari teman-temannya.
- Peserta didik yang mempresentasikan diperbolehkan duduk di kursi ataupun berdiri senyamannya mereka.

Mendongeng

Material: LKPD Evaluasi Kelompok

Kegiatan Penutup

Setelah seluruh kelompok tampil, kumpulkan LKPD evaluasi dari masing-masing kelompok dan berikan hasil evaluasi tersebut kepada masing-masing kelompok. Jika waktu tidak cukup, guru bisa membagi jadwal misalnya pada jam pelajaran pertama peserta didik fokus pada latihan membaca naskah saja, lalu pada jam pelajaran kedua dialokasikan khusus untuk peserta didik mempresentasikan hasil latihannya.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika guru berhalangan hadir di kelas, guru bisa memberi peserta didik tugas untuk berlatih membaca naskah bersama kelompoknya masing-masing. Berikan petunjuk bahwa setiap peserta didik harus membaca dialognya masing-masing mengikuti alur cerita dari awal hingga akhir. Selain itu, beri arahan juga kepada peserta didik untuk latihan menghafalkan alur cerita serta dialog karakter yang dimainkannya. Setelah peserta didik selesai berlatih dengan kelompoknya, peserta didik perlu mengisi lembar kegiatan untuk merefleksikan hasil latihannya. Guru bisa juga menggunakan LKPD refleksi latihan pada kegiatan penutup langkah 3 jika masih ada waktu untuk melakukan refleksi mandiri.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Nama Peserta didik:

Berlatihlah membaca naskah dan menghafal dialog bersama kelompokmu! Setelah selesai berlatih, lakukan refleksi secara mandiri dengan mengisi tabel di bawah ini.

REFLEKSI LATIHAN MANDIRI

Setelah melakukan latihan membaca naskah hari ini, apakah aku......

Beri tanda (X) atau (V) pada kotak yang sesuai	Ya	Tidak
Sudah hafal dan memahami alur cerita dari awal hingga akhir?		
Sudah hafal dengan dialog karakter yang ku mainkan?		
Sudah menemukan emosi yang tepat untuk setiap dialogku?		
Sudah menyampaikan dialogku dengan pelafalan yang benar dan jelas?		
Sudah mengerti tentang karakterku dan juga hubungannya dengan karakter lain?		

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

Tanggal:
Kelompok yang Menilai:

Beri nilai 1 (kurang), 2 (cukup), dan 3 (bagus) pada setiap elemen evaluasi.

Kelompok:

Evaluasi	Nilai (1-3)
Kelompok dapat menyampaikan jalan cerita dengan baik dan jelas.	
Tokoh-tokoh yang bermain dapat membawakan dialog dengan menarik.	
Kelompok dapat menyampaikan emosi karakter yang tepat.	
Suara tokoh dan artikulasi dapat terdengar dengan jelas.	
Kelompok dapat menjaga tempo dengan baik (tidak terlalu lambat dan atau tidak terburu-buru)	

Komentar:
____
____
____
____
____
____

**Tabel kelompok dapat diperbanyak sesuai kebutuhan.*

KEGIATAN 4: BERADA DI ATAS PANGGUNG

Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini peserta didik akan mengenal konsep *blocking* dan mulai berlatih *blocking* menggunakan naskah yang sudah peserta didik miliki. Guru tidak mengatur secara kaku dan membebaskan peserta didik berinteraksi di atas panggung dengan panduan yang sifatnya memberi pemahaman dan bukan mendikte. Harapannya, di akhir kegiatan ini peserta didik mulai peka terhadap *blocking*, khususnya dalam mengenal posisi bermain di atas panggung.

A. Persiapan Mengajar

- Membaca instruksi pada Kegiatan 4 dan bahan bacaan guru.
- Menyiapkan seluruh material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran. Jika diperlukan guru bisa mencetak material-material tersebut.

B. Kegiatan Pengajaran

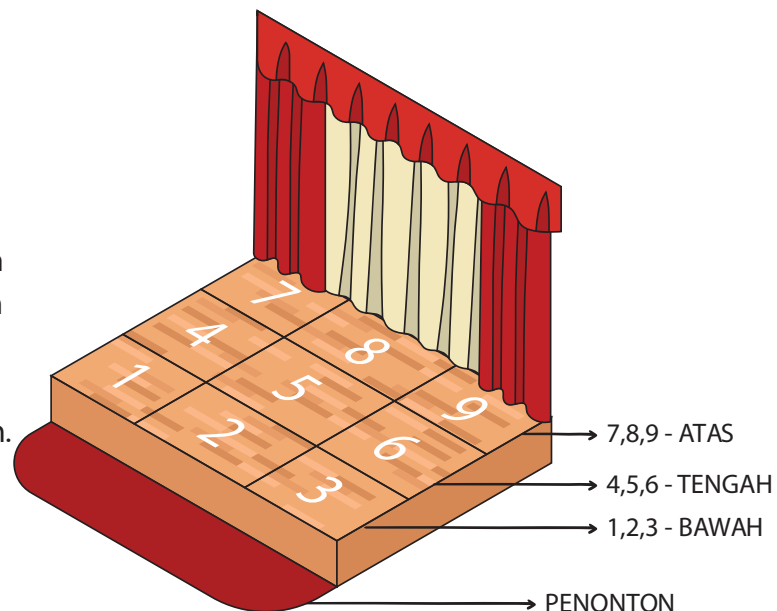
Pembukaan

Buka kelas seperti biasa, lalu jelaskan kepada peserta didik bahwa pada langkah ini peserta didik akan mengenal dan berlatih *blocking* untuk naskah yang akan dimainkan. Sebelum masuk pada kegiatan inti, ajak peserta didik untuk melakukan pemanasan untuk membuka kegiatan pada hari itu.

Kotak Jebakan

Material: Guru bisa mencetak gambar 9 area yang ada di bawah atau menggambarnya di papan tulis.

Instruksi untuk guru:

- Siapkan area yang cukup untuk bermain dan tentukan dimana penonton akan duduk. Penonton bisa merupakan penonton imajiner atau adalah peserta didik yang sedang tidak bermain.

Gambar 4.5 Ilustrasi 'Kotak Jebakan'

- Sebelum memulai, jelaskan kepada peserta didik mengenai maksud dari 9 area yang disiapkan guru.

9 area yang kalian lihat menggambarkan 9 posisi bermain di atas sebuah panggung. Nomor 1, 2, dan 3 adalah posisi berdiri paling jauh dari penonton. Di teater, kita menyebutnya dengan 'atas'. Nomor 7, 8, dan 9 adalah posisi berdiri paling dekat dengan penonton, yang kita sebut dengan 'bawah'. Nomor 4, 5, dan 6 ada di antara keduanya, yang kita sebut dengan 'tengah'. Area nomor 1,4, dan 7 berada di sisi kanan panggung. Area nomor 3, 6, dan 9 berada di sisi kiri panggung. Area nomor 2, 4, dan 6 berada di antara keduanya.

- Periksalah pemahaman peserta didik dengan beberapa pertanyaan ulasan untuk memastikan peserta didik memahami penjelasan Anda. Ingatkan bahwa sisi kanan dan kiri mengacu pada sisi dari pemain pada saat peserta didik menghadap ke penonton.
- Setelah menjelaskan mengenai 9 area, jelaskan bahwa pada permainan ini peserta didik akan mendapatkan arahan dari guru untuk berpindah-pindah dari area satu ke lainnya. Minta peserta didik membayangkan di area yang sudah ditentukan, terdapat 9 kotak dan setiap kotak memiliki nomornya masing-masing. Lalu, guru bisa berdiri di area penonton untuk memudahkan peserta didik menentukan arahnya jika tidak ada penonton.
- Permainan akan diawali dengan semua peserta didik berada di nomor 5 dengan menghadap ke arah penonton. Setelah guru meneriakkan sebuah nomor, mereka harus bergegas untuk pindah ke nomor tersebut. Guru bisa menghitung mundur 5 hitungan. Jika peserta didik berdiri di area yang salah atau terlambat sampai, peserta didik tersebut harus keluar dari permainan. Permainan bisa berlangsung hingga yang tersisa dalam area hanya 2 atau 1 orang. Tingkatkan tantangan dengan menunjuk ke arah yang salah untuk membuat peserta didik ragu, menanyakan pertanyaan seperti "kamu yakin benar di situ?" sambil tetap menghitung mundur, atau mempercepat waktu hitung mundur.

Catatan:
Jika peserta didik terlalu banyak, guru bisa membagi peserta didik ke dalam 2 kelompok.

Kegiatan Inti

Instruksi untuk guru:
Sebelum memulai kegiatan inti, jelaskan kepada peserta didik mengenai apa itu *blocking* serta aturan-aturan dalam membuat *blocking*. Lalu minta

peserta didik untuk bergabung bersama kelompoknya dan menyiapkan naskah kelompoknya. Jelaskan pada peserta didik bahwa sebelum mereka masuk ke latihan untuk membuat *blocking*, peserta didik perlu mencatat seluruh karakter yang muncul pada tiap adegan dan mengurutkan kemunculan karakter-karakter tersebut. Berikan masing-masing kelompok LKPD yang sudah disediakan untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan pencatatan.

Material: LKPD Catatan *Blocking*, diperbanyak sesuai jumlah kelompok.
Contoh pengisian LKPD:

Tabel 4.2 Contoh Pengisian LKPD

Adegan	Daftar karakter yang muncul	Masuk	Area bermain	Keluar
Malin dan istrinya bertemu dengan ibunya di pelabuhan	Malin	Kiri	5	Kiri
	Istri Malin	Kiri	5	Kiri
	Ibu Malin	Kanan	6	Kanan

Penjelasan:

- *Adegan: deskripsi dari adegan yang sedang berlangsung di dalam cerita*
- *Masuk: sisi panggung tempat peserta didik menunggu sebelum masuk panggung. Dijawab dengan 'Kanan' atau 'Kiri'.*
- *Area bermain: Mengacu pada area 1-9 yang dimainkan pada kegiatan pembukaan.*
- *Keluar: sisi panggung tempat peserta didik keluar dari panggung setelah adegan yang dimainkannya selesai. Dijawab dengan 'Kanan' atau 'Kiri'.*
- *Catatan: jika waktu dirasa tidak cukup, tidak semua adegan harus dibuatkan* bloking*-nya oleh peserta didik. Cukup pilih 3-5 adegan yang terdiri dari banyak karakter saja.*

Jika peserta didik mengalami kesulitan untuk membayangkan adegannya sehingga tidak dapat langsung mengisi kolom 'Masuk', 'Area bermain', dan 'Keluar', maka mintalah peserta didik menyelesaikan susunan adegannya terlebih dahulu. Kemudian, bimbing peserta didik untuk mempraktekkan adegan tersebut secara langsung terlebih dahulu baru kemudian mencatat hasil eksperimen mereka di kolom yang tersedia.

Instruksikan peserta didik untuk berlatih dengan *blocking* sambil mengucapkan dialog masing-masing (jika para pemain belum hafal, boleh membaca naskah) untuk membiasakan dirinya pada saat bermain peran nantinya.

Pada saat peserta didik berlatih, amatilah prosesnya dan berikan saran jika diperlukan. Guru disarankan untuk memotret *blocking* (jika memungkinkan) yang sudah jadi dan tetap dari masing-masing kelompok untuk dijadikan bahan evaluasi oleh tiap kelompok.

Kegiatan Penutup

Sebelum menutup kegiatan, minta tiap kelompok untuk melakukan evaluasi selama latihan *blocking*. Guru bisa memperlihatkan foto dari *blocking* yang sudah jadi dari masing-masing kelompok untuk mempermudah peserta didik melakukan evaluasi.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Membuat gambar *blocking*

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik

Pada kegiatan ini peserta didik bersama kelompoknya membuat gambar sederhana untuk rancangan *blocking* awal setiap adegan yang akan mereka buat di atas panggung. Peserta didik menggambarkannya dalam kotak-kotak yang sudah disiapkan pada LKPD

LEMBAR REFLEKSI DIRI

Kelompok:

Setelah melakukan latihan *blocking*, apakah kelompok kami......

Beri tanda ✘ atau ✔ pada kotak yang sesuai	Ya	Tidak
Sudah memahami kapan harus masuk dan keluar area pementasan?		
Sudah membuat atau menemukan *blocking* yang tepat untuk semua adegan?		
Sudah berlatih *blocking* mengikuti alur cerita dan dialog?		
Sudah ingat posisi dan perpindahan area masing-masing?		

Apa yang perlu diperbaiki/ditingkatkan dari latihan saya hari ini?

____

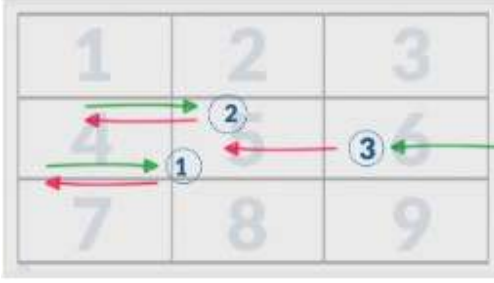
____

____

____

____

____

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

MEMBUAT GAMBAR *BLOCKING*

Bekerjasamalah dengan kelompokmu untuk membuat gambaran *blocking* awal setiap adegan yang akan kalian tampilkan. Gambarkan tokoh dengan lingkaran atau gambar *stickman* dengan diberi inisial nama tokoh atau angka. Berikan panah untuk menandai arah masuk, posisi bermain, dan arah keluar setiap tokoh.

Contohnya adalah sebagai berikut:

1: Malin 2: Istri Malin 3: Ibunya Malin Panah hijau : arah masuk Panah merah: arah keluar	Adegan 1: Malin berjalan-jalan dengan istrinya. Tiba-tiba muncul Ibunya
Adegan 1:	Adegan 2:
Adegan 3:	Adegan __:

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

CATATAN *BLOCKING*

Kelompok:

Adegan	Daftar karakter yang muncul	Masuk	Area Bermain	Keluar

KEGIATAN 5: MEMBUAT PROPERTI

Deskripsi singkat

Pada kegiatan ini, peserta didik fokus membuat sebuah properti tangan atau aksesoris di tubuhnya atau di panggung untuk menunjang penampilan mereka.

A. Persiapan Mengajar

- Guru menyiapkan seluruh material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran, termasuk LKPD dan material yang dibutuhkan untuk membuat properti. Guru bisa menyediakan bahan-bahan yang bisa diolah peserta didik menjadi props yang berasal dari material yang ada di lingkungan sekitar.
- Sediakan tempat penyimpanan untuk properti masing-masing kelompok. Bisa menggunakan kardus atau kotak penyimpanan.

B. Kegiatan Pengajaran

Pembukaan

Di awal kelas, informasikan kepada peserta didik bahwa pada hari itu mereka akan membuat properti tangan, aksesoris atau properti panggung dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah disiapkan guru yang berasal dari lingkungan sekitar. Sebelumnya, guru perlu menjelaskan sedikit mengenai apa itu properti tangans, apa itu properti panggung dan apa perbedaan diantaranya.

Kegiatan Inti

Material: Lembar Kegiatan Peserta Didik dan diperbanyak sesuai jumlah kelompok.

Instruksi untuk guru:

- Minta peserta didik untuk bergabung ke kelompoknya dan arahkan untuk melakukan diskusi dan mencatat properti apa saja yang kira-kira mereka butuhkan dalam pementasan mereka. Peserta didik hanya perlu mencatat mengikuti apa yang tertera pada LKPD. Guru bisa memperlihatkan contoh pengisian LKPD yang ada di bawah ini.

Tabel 4.3 Contoh Pengisian LKPD Kegiatan Inti

	Daftar Properti tangan	Buat ✓	Pinjam ✓	Daftar Properti Panggung	Buat ✓	Pinjam ✓
Adegan #01	• Sapu • Bungkusan • Kayu Bakar (replika)	 ✓ ✓	✓	• Bebatuan untuk latar pekarangan rumah • 2 kursi	✓	✓

Gambar 4.6 Ilustrasi Membuat Properti

- Setelah selesai, arahkan peserta didik untuk mulai membuat properti yang kategorinya perlu dibuat sesuai dengan daftar yang sudah mereka tulis. Minta peserta didik untuk membagi tugas antar anggota kelompok agar mereka bisa menyelesaikan banyak properti pada hari itu.
- Dorong peserta didik untuk kreatif dalam membuat properti. Informasikan juga kepada peserta didik apabila ada properti yang akan digunakan dan sudah dimiliki, peserta didik tidak perlu membuat dari awal dan hanya perlu menyiapkannya saja pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan Penutup

Sebelum kelas berakhir minta peserta didik untuk mengumpulkan LKPD, setelah itu arahkan peserta didik untuk merapikan dan menyimpan properti yang sudah dibuat ke dalam tempat yang sudah disiapkan untuk masing-masing kelompok.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika guru berhalangan hadir, guru bisa menyiapkan LKPD yang digunakan pada kegiatan inti. Peserta didik diminta untuk berdiskusi bersama kelompok dan mendata keperluan properti kelompok mereka sesuai dengan tabel yang tertera pada LKPD.

LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

DAFTAR PRIBADI KELOMPOK

Kelompok:

	Daftar Properti tangan	Buat ✓	Pinjam ✓	Daftar Properti Panggung	Buat ✓	Pinjam ✓
Adegan #__						
Adegan #__						
Adegan #__						
Adegan #__						
Adegan #__						

KEGIATAN 6 & 7: BERLATIH DENGAN PROPERTI

Deskripsi singkat

Kegiatan ini merupakan latihan persiapan menuju pementasan. Peserta didik berlatih berinteraksi dengan properti tangan, properti panggung sederhana untuk mendukung jalan cerita dan dialog teman-temannya. Selain itu, pada langkah ini peserta didik juga bisa memantapkan dialog improvisasi yang telah disepakati pada kegiatan sebelumnya.

A. Persiapan Mengajar

- Menyiapkan seluruh material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.
- Menyiapkan properti yang sudah dibuat di tempat yang mudah dijangkau

B. Kegiatan Pengajaran Kegiatan Inti

Gambar 4.7 Ilustrasi Berlatih Dengan Properti

Kumpulkan peserta didik dan beritahukan bahwa pada kegiatan 6 dan 7, peserta didik akan berlatih untuk penampilan di kegiatan ke 8. Berikan semangat dan dorongan untuk peserta didik berlatih dengan fokus dan serius. Periksa kelengkapan properti yang akan dipakai dan segera cari properti alternatif jika ada properti yang rusak atau tertinggal.

Pada kegiatan 6, peserta didik berlatih dengan skema *cut-to-cut*. Latihan dan evaluasi dilakukan per babak sehingga pada saat sebuah kelompok sedang tampil, kelompok lain dapat duduk dan mengamati penampilan tersebut. Kelompok yang tidak tampil akan memberikan masukan dan apresiasi terhadap penampilan kelompok tersebut.

Panggillah kelompok yang menampilkan babak satu. Sebaiknya Anda ikut duduk bersama murid untuk fokus menyaksikan pertunjukan ini dari sudut pandang penonton. Setelah babak satu selesai, mintalah peserta didik untuk menyampaikan pendapat, saran, dan hal-hal yang layak diapresiasi dari penampilan tersebut. Berikan juga pendapat Anda, lalu simpulkan. Mintalah kelompok lain untuk

memperhatikan dengan saksama semua masukan yang diberikan kepada kelompok satu. Panggil kelompok yang menampilkan babak dua dan lakukan hal yang sama sampai seluruh kelompok selesai.

Berikan evaluasi pribadi terhadap penampilan secara keseluruhan. Berikan pandangan yang objektif namun sampaikan dengan cara yang bisa diterima oleh peserta didik. Jika waktunya masih cukup, mintalah setiap kelompok untuk mencatat semua masukan yang diberikan dan melakukan perubahan sesuai dengan masukan yang mereka peroleh.

Kegiatan 7 memiliki alur yang sama dengan kegiatan 6, tetapi penampilannya dilakukan secara bersambung dan tanpa penonton (hanya guru yang menjadi penonton sekaligus sutradara).

Kegiatan Penutup

Ajaklah peserta didik berefleksi dengan panduan pertanyaan sebagai berikut:

- Bagaimana perasaanmu setelah tampil hari ini?
- Apa yang kamu ingin perbaiki sebelum tampil di pertemuan berikutnya?
- Berdasarkan pengamatanmu, kelompok siapakah yang paling siap untuk penampilan kegiatan 8? Apa alasannya?

Daftar periksa Menuju Pertunjukan Akhir

Daftar periksa digunakan untuk mempermudah guru pada saat mengamati ketercapaian tujuan pembelajaran di masing-masing peserta didik, sembari memeriksa kesiapan peserta didik menuju penampilan akhirnya.

Daftar periksa ini dibuat dengan menyederhanakan komponen rubrik Penilaian Akhir ke dalam sebuah tabel yang terdiri dari 5 kolom kriteria untuk diberikan tanda centang dan catatan (jika ada) untuk setiap peserta didik. Jika peserta didik teramati melakukan perilaku tertentu sesuai kepala kolomnya, maka berikan tanda centang. Jika tidak, berikan tanda silang. Jika ada catatan khusus, penjelasan rinci, atau keterangan yang perlu menjadi pertimbangan khusus, tuliskan pada kolom ‘Catatan khusus’.

Catatan: Jika format terlampir dirasa terlalu kecil, gandakan daftar periksa tersebut dan perbesar ke ukuran kertas yang lebih besar.

Daftar Periksa Menuju Pertunjukan Akhir Unit 4

Tabel 4.4 Daftar Periksa Menuju Pertunjukan Akhir

Nama Peserta didik	**Mengingat Dialog**	**Menerapkan Olah Vokal**	**Sadar *Blocking***	**Aktif saat pembuatan properti & latihan**	**Penonton yang baik**	**Catatan khusus (jika ada)**

KEGIATAN 8: PERTUNJUKAN AKHIR

Deskripsi singkat

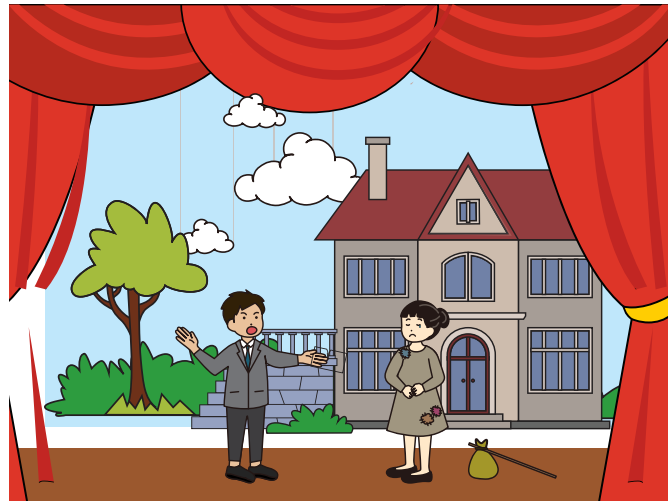
Ini adalah kegiatan terakhir dari Unit 4. Pada kegiatan ini, peserta didik mementaskan secara sederhana hasil belajar mereka selama 4 unit dalam format sebuah pertunjukan adaptasi cerita tradisional/legenda/dongeng yang mereka ketahui.

A. Persiapan Mengajar

- Menyiapkan seluruh material yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran. Guru bisa menyediakan bahan-bahan yang bisa diolah peserta didik menjadi props yang berasal dari material yang ada di lingkungan sekitar.
- Menyiapkan area yang akan digunakan untuk pementasan peserta didik.

B. Kegiatan Pengajaran

Pembukaan

Guru membuka kelas dengan mengumpulkan seluruh peserta didik dan memberikan semangat. Jelaskan kepada peserta didik mengenai alur pertunjukan pada hari ini. Ajak peserta didik bermain 1-2 games pendek agar peserta didik rileks.

Gambar 4.8 Ilustrasi Pertunjukan Akhir

Daftarkan seluruh perlengkapan yang akan digunakan dan letakkan semuanya di tempat yang aman. Peserta didik diminta bersiap di tempatnya masing-masing. Guru menyiapkan kamera dan meletakkan di tempat yang tepat dan tidak terganggu oleh keluar masuknya peserta didik.

Kegiatan Inti

Setelah semuanya siap, peserta didik diberi kesempatan untuk berlatih 1 kali tanpa diinterupsi, sama halnya dengan pada saat geladi bersih. Selanjutnya peserta didik akan benar-benar tampil.

Setelah peserta didik tampil, peserta didik langsung dikumpulkan di panggung dan menyiapkan diri untuk refleksi. Berikan lembar refleksi untuk diisi oleh peserta didik. Lembar refleksi berisi pertanyaan berikuti:

1. Apa peranmu dan apa yang dilakukan tokoh tersebut (di babak yang kamu mainkan)?
2. Tuliskan pendapatmu tentang tokoh yang sama yang dimainkan oleh temanmu di babak yang berbeda
3. Dari skala 1–10, seberapa baik penampilanmu? Mengapa?

Kegiatan Penutup

Awali dengan beberapa pertanyaan ringan seperti:

- Apakah kalian puas dan menikmati penampilan kalian?
- Bagian mana yang kalian sukai dan bagian mana yang tidak?
- Jika diberi kesempatan mengulang kembali, bagian mana yang ingin kalian perbaiki?

Rubrik Penilaian Akhir

Tabel 4.5 Rubrik Penilaian Akhir

TP	Mulai Berkembang (<60)	Berkembang (60–80)	Sangat Berkembang (80–100)
• Mengingat dan melakukan perannya dengan fokus • Membuat deskripsi dan catatan untuk tokoh yang diperankan • Menyesuaikan cara berdialog sesuai situasi • Memahami *blocking* di berbagai situasi di atas panggung • Menampilkan pertunjukan seni berlatar cerita rakyat/tradisi	• Peserta didik tidak ingat dengan dialognya • Peserta didik terbata-bata dan tidak menerapkan intonasi dan permainan volume suara • Tidak menunjukkan kesadaran terhadap ***blocking***	• Peserta didik mengingat dialog dengan baik • Peserta didik menerapkan olah vokal (intonasi, volume, dan gaya bicara) dengan cukup baik. • Memperhatikan ***blocking*** pada saat penampilan	• Peserta didik mengingat dialognya dengan baik dan tidak terlihat menghafal. • Peserta didik menerapkan oleh vokal (intonasi, volume, dan gaya bicara) dengan baik dan natural. • Sangat sadar ***blocking***
• Menunjukkan perilaku bertanggung jawab terhadap tugas dan perannya • Menunjukkan keterlibatan sepanjang proses berkesenian	• Peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembuatan properti dan latihan	• Peserta didik terlibat aktif dalam pembuatan properti dan selama proses latihan berlangsung	• Peserta didik menunjukkan semangat dan keterlibatan yang tinggi selama pembuatan properti dan proses latihan
• Memberi apresiasi yang sesuai terhadap kinerja kelompok dan individu	• Kurang memperhatikan atau cenderung mengganggu selama pertunjukan	• Memperhatikan pertunjukan dengan saksama	• Memperhatikan pertunjukan dengan saksama dan memberi dukungan atau nuansa positif sebagai penonton (dengan ekspresi wajah, tepuk tangan, kata-kata semangat dan pujian, dsb)

REFLEKSI GURU

"Melalui belajar seni, lahirlah anak-anak yang percaya diri, kreatif, bermental baja, dan mampu menuntaskan berbagai persoalan bersama kelompoknya" (Arne Duncan)

Refleksikan kutipan tersebut dengan mengacu pada praktik yang sudah terjadi selama ini di dalam kelas. Apakah di dalam pembelajaran selama ini peserta didik sudah dan sedang menumbuhkan karakter-karakter tersebut? Apakah pembelajaran saya sudah mendukung tercapainya hal tersebut?

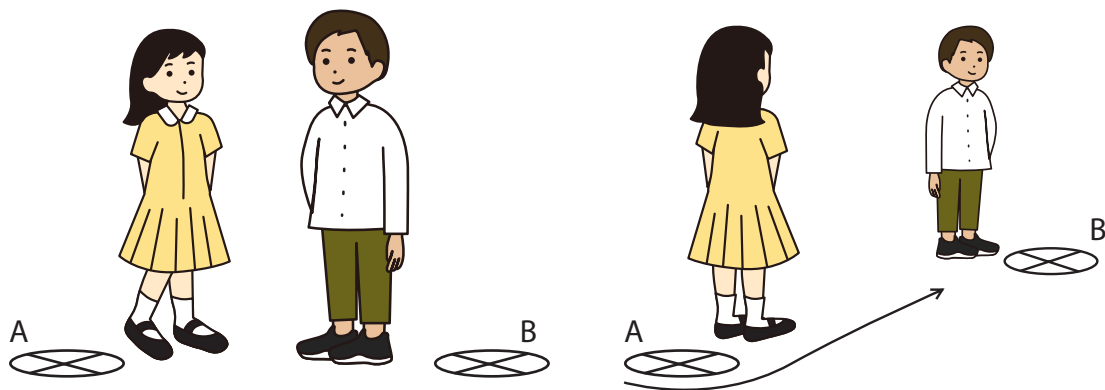
LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK

- Lembar Kegiatan Peserta Didik - Kertas Dialog
- Lembar Kegiatan Peserta Didik - Evaluasi Kelompok
- Lembar Kegiatan Peserta Didik - Refleksi Latihan
- Lembar Kegiatan Peserta Didik - Catatan *Blocking*
- Lembar Kegiatan Peserta Didik - Membuat Gambar *Blocking*
- Lembar Kegiatan Peserta Didik - Daftar Properti Kelompok

BAHAN BACAAN GURU

Blocking

Blocking atau bloking dalam KBBI adalah pengaturan posisi dan gerak aktor dalam suatu pertunjukan teater. Secara lebih detail, bloking merupakan jalur yang dibentuk oleh gerakan aktor di atas panggung, biasanya ditentukan oleh sutradara dengan bantuan dari aktor, dan sering ditulis dalam naskah menggunakan simbol-simbol yang diterima secara umum.

Di atas panggung, semua pergerakan dan posisi aktor dapat menyampaikan sebuah pesan. Sehingga, posisi dan pergerakan aktor perlu diperhatikan dengan baik. Selain memperhatikan posisi di 9 area panggung, posisi antar aktor juga perlu diperhatikan.

Gambar 4.9 Ilustrasi 'Berbagi Adegan' dan 'Memberi Adegan'

Berbagi Adegan	Memberi Adegan
Posisi ini dilakukan saat aktor berbagi fokus adegan secara setara dengan aktor lainnya. Dilakukan berdiri atau duduk sejajar satu sama lain.	Posisi ini dilakukan saat aktor ingin memberikan fokus adegan ke aktor lainnya, dengan mengarahkan posisi tubuh ke aktor yang berada di panggung atas.

Gambar 4.10 Ilustrasi 'Membalikkan Fokus' dan 'Keluar dari Adegan'

Membalikkan Fokus	Keluar dari Adegan
Posisi ini dilakukan pada saat aktor mengubah posisi tubuh ke area atas panggung dan melihat langsung ke karakter utama pada suatu adegan untuk memusatkan perhatian penonton pada aktor utama.	Posisi ini dilakukan dengan seluruh tubuh menghadap belakang untuk berpaling dari penonton.

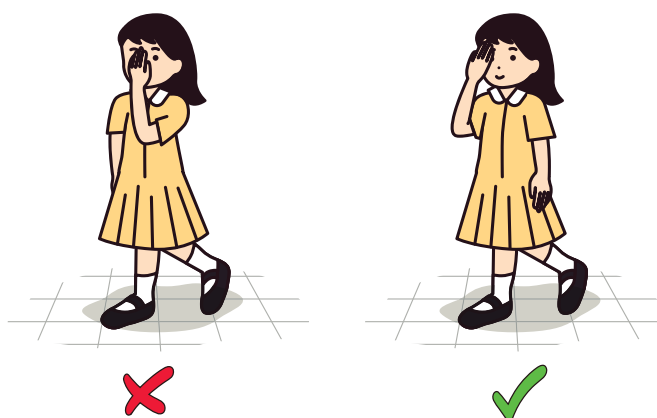
Selain itu, ada beberapa tips untuk melakukan *blocking* dengan tepat, yaitu:

- Tidak menunjukkan punggung badan kepada penonton tanpa arahan atau motif karakter yang jelas.
- Menutup wajah dengan tangan atau properti tanpa arahan atau motif karakter.
- Tidak menutupi atau tertutupi oleh teman main dengan sengaja jika tidak ada arahan atau kebutuhan karakterisasi.
- Tidak bersembunyi dibalik properti panggung atau sebagian besar tubuh tertutupi properti panggung tanpa arahan atau kebutuhan karakterisasi.
- Tidak berpindah posisi saat dialog panjang, tertawa atau saat penonton tertawa.
- Tetap dalam karakter saat keluar panggung sampai kamu sudah tidak terlihat lagi oleh penonton.
- Jika melakukan suatu hal dengan tangan, gunakanlah tangan yang terdekat dari benda atau objek yang dituju. Contoh: membuka pintu dengan tangan yang terdekat dari engsel pintu, mengangkat gelas dengan tangan yang terdekat dari posisi gelas, dan lainnya.

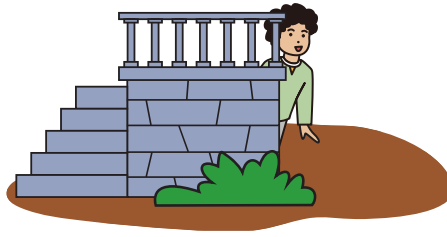
BAHAN BACAAN PESERTA DIDIK

Apa Itu Blocking?

Blocking atau bloking (dalam KBBI) adalah pengaturan posisi dan gerak aktor dalam suatu pertunjukan teater. *Blocking* tidak hanya mengatur posisi dan pergerakan aktor di atas panggung dari area satu ke area lainnya, tetapi juga mengatur posisi tubuh aktor agar seluruh anggota tubuh aktor dapat terlihat jelas di penonton. Selain memposisikan aktor pada 9 area di panggung, berikut adalah cara-cara untuk melakukan *blocking* dengan tepat:

- Tidak menunjukkan punggung badan kepada penonton tanpa arahan atau motif karakter yang jelas.
- Menutup wajah dengan tangan atau properti tangan tanpa arahan atau motif karakter.

Gambar 4.11 Ilustrasi menepuk kening yang kurang baik dan yang baik

- Tidak menutupi atau tertutupi oleh teman main dengan sengaja jika tidak ada arahan atau kebutuhan karakterisasi.

Gambar 4.12 Ilustrasi saat membuka tangan yang kurang baik dan yang baik

Gambar 4.13 Ilustrasi 'Bersembunyi Di Balik Properti'

- Tidak bersembunyi di balik properti panggung atau sebagian besar tubuh tertutupi properti panggung tanpa arahan atau kebutuhan karakterisasi.
- Tidak berpindah posisi saat dialog panjang, tertawa atau saat penonton tertawa.
- Tetap dalam karakter saat keluar panggung sampai kamu sudah tidak terlihat lagi oleh penonton.
- Jika melakukan suatu hal dengan tangan, gunakanlah tangan yang terdekat dari benda atau objek yang dituju. Contoh: membuka pintu dengan tangan yang terdekat dari engsel pintu, mengangkat gelas dengan tangan yang terdekat dari posisi gelas, dan lainnya.

KATA KUNCI

Antiklimaks	Alur cerita yang menurun dari yang seharusnya menjadi klimaks atau sebelumnya klimaks.
Eksposisi	Paparan bagian awal cerita atau pertunjukan yang berisi tentang keterangan tokoh dan latar.
Karakterisasi	Cara seorang aktor menggunakan tubuh, suara, dan pikiran untuk mengembangkan dan memerankan karakter.
Klimaks	Puncak cerita atau adegan dalam serangkaian atau perkembangan peristiwa di sebuah pertunjukan.
Konflik	Ketegangan atau pertentangan internal maupun eksternal di dalam cerita atau pertunjukan.
Plot	Alur atau jalan cerita.
Resolusi	Cara masalah atau konflik dalam drama diselesaikan atau disimpulkan.
Properti Tangan	Properti yang dipegang oleh tangan pada saat tampil. Dalam bahasa Inggris disebut *hand property* atau populer dengan singkatan *hand prop*.
Properti Panggung	Properti yang umumnya digunakan untuk membangun suasana tempat dan biasanya diletakkan di atas panggung. Disebut properti set dalam bahasa Inggris.

Referensi Bacaan

Schanker, Harry H., & Katharine Anne., 2005. The Stage and the School. Glencoe/McGraw-Hill.

Davey, John., Edexcel A Level Drama and Theatre. Pearson Education, 2016.

Hishon, Kerry., "Practicing the Basics: 3 Games to Help Students Play to the Audience." The Theatrefolk Blog, 6 Februari 2018. 5 Desember 2020, www.theatrefolk.com/blog/practicing-basics-3-games-help-students-play-audience/.

Flynn, Rosalind. "How to Block a Play for Actors." ThoughtCo, 12 Desember 2020, www.thoughtco.com/blocking-a-play-2713052/.

"Stage Directions Bingo & Blocking." BYU Theatre Education, 12 Desember 2020, tedb.byu.edu/?p=1290/.

PENUTUP

Suatu ketika sepasang orang tua mendatangi guru teater A dengan penuh rasa terima kasih. Sang ibu takjub, bagaimana pembelajaran Seni Teater telah mengubah anaknya yang pemalu, menjadi lebih terbuka dengan perasaannya. Di tempat lain, guru teater B diberitahu oleh salah satu wali kelas bahwa seorang peserta didiknya yang dulunya emosional (tak jarang memukul atau membanting ketika sedang kesal), setelah belajar mengenai ragam emosi dan mengenal ekspresi di kelas, kini mulai mampu mengkomunikasikan perasaannya dengan jelas dan tenang. Ia menjadi pribadi yang lebih menyenangkan dan dapat belajar dengan lebih efektif.

Kisah tersebut bukan rekaan belaka tetapi pengalaman otentik penulis saat mengajarkan Seni Teater di Sekolah Dasar. Ada banyak cerita positif lain yang kami dengar tentang bagaimana melalui kelas-kelas Seni Teater, peserta didik menjadi lebih terlatih untuk melihat masalah dari berbagai perspektif, merespon dengan tepat, serta memunculkan berbagai alternatif solusi atas masalah tersebut. Momen yang seringkali disalah artikan sebagai "bermain-main seperti orang gila" ini sejatinya adalah sebuah upaya sistematis untuk membangun kepribadian dan intelektualitas peserta didik lewat cara-cara yang artistik, menantang, namun juga menyenangkan.

Melihat betapa penting dan signifikannya peran pelajaran ini di dalam kelas, maka merangkum dan menatanya menjadi sebuah buku panduan guru tentu merupakan pekerjaan yang jauh dari kata mudah. Pada akhirnya, hal-hal yang bisa kami lakukan hanya sebatas memberi gambaran, menawarkan contoh, dan memantik rasa penasaran rekan-rekan pendidik untuk belajar dan menggali lebih jauh tentang dunia pendidikan Seni Teater, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Semoga ilmu pengetahuan yang berasal dari studi dan pengalaman kami ini hanya awal dari petualangan yang lebih seru dan bermakna bagi kita semua, bagi penulis maupun pembaca.

Seiring rampungnya buku ini, bagian penulis untuk saat ini telah selesai. Tongkat estafetnya kami serahkan kepada rekan-rekan pendidik untuk melanjutkannya. Harapan kami, biarlah melalui kelas-kelas kita, bertambah-tambah generasi yang menjadi manusia utuh yang berdampak bagi orang-orang di sekitarnya. Akhir kata, terima kasih telah menjadi guru teater. Anda hebat!

Selamat bersenang-senang,
Tim penulis

GLOSARIUM

Adegan	Bagian kecil atau sebagian dari keseluruhan pertunjukan drama atau teater.
Ansambel	Bersama-sama; berkelompok.
Antiklimaks	Alur cerita yang menurun dari yang seharusnya menjadi klimaks atau sebelumnya klimaks.
Artikulasi	Cara pelafalan atau pengucapan kata.
Blocking	Pengaturan posisi dan gerak aktor dalam suatu pertunjukan drama.
Dialog	Percakapan lisan yang digunakan oleh dua karakter atau lebih untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan tindakan.
Eksposisi	Paparan bagian awal cerita atau pertunjukan yang berisi tentang keterangan tokoh dan latar.
Emosi	Perasaan atau reaksi psikologis maupun fisiologis terhadap seseorang, keadaan, atau peristiwa.
Fokus	Tindakan berkonsentrasi atau konsisten dalam karakter (dalam akting).
Geladi bersih	Latihan umum menyerupai pertunjukan sebenarnya yang dilakukan di tahap akhir persiapan pertunjukan, melibatkan semua pemain dengan menggunakan kostum dan properti yang sebenarnya. Dikenal juga dengan geladi resik atau *general rehearsal*.
Improvisasi	Penggambaran karakter atau adegan yang dilakukan secara spontan tanpa latihan atau persiapan.
Interaksi	Tindakan atau hubungan antara dua karakter atau lebih

Intonasi	Ketepatan pengucapan dan irama kalimat dalam dialog.
Karaktertistik	Seseorang yang digambarkan dalam drama, novel, atau karya artistik lainnya.
Karakterisasi	Karakterisasi Cara seorang aktor menggunakan tubuh, suara, dan pikiran untuk mengembangkan dan memerankan karakter.
Klimaks	Puncak cerita atau adegan dalam serangkaian atau perkembangan peristiwa di sebuah pertunjukan.
Konflik	Ketegangan atau pertentangan internal maupun eksternal di dalam cerita atau pertunjukan.
Level	Tinggi atau rendahnya posisi tubuh aktor.
Mimesis	Proses peniruan perilaku atau peristiwa antar manusia.
Pantomim	Pertunjukan drama tanpa kata-kata yang dimainkan dengan gerak dan ekspresi wajah (biasanya diiringi musik).
Plot	Alur atau jalan cerita.
Pose	Gaya atau sikap yang dibuat saat bermain drama.
Resolusi	Cara masalah atau konflik dalam drama diselesaikan atau disimpulkan.
Storyboard	Visualisasi atau penggambaran dari urutan adegan dalam cerita atau pertunjukan.
Tablo	Pertunjukan lakon tanpa gerak atau tanpa dialog.

DAFTAR PUSTAKA

Chiert, J. and Hunsberger, B., 2004. All You Need To Teach Drama. South Yarra, Vic.: Macmillan Education Australia.

Blaxland, W. and Texidor, D., 2004. Ready To Go Drama. Glebe, N.S.W.: Blake Education.

Schanker, Harry H., and Katharine Anne., 2005. The Stage and the School. Glencoe/McGraw-Hill.

O'Brien, Nick. Stanislavski in Practice: Exercises for Students. Routledge, 2011.

Davey, John, et al. Edexcel A Level Drama and Theatre. Pearson Education, 2016.

Spolin, Viola., Theater Games for the Classroom. Northwestern University Press, 1986.

"Curriculum Pack: Stanislavski." Blackbox Education, 21 November 2020, www.blackbox.education/new-products/curriculum-pack-stanislavski/

"Games For Younger Students." Drama Notebook, 13 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/games/games-for-younger-students/.

"Beginning Acting For Younger Students." Drama Notebook, 13 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/teach-drama-to-kids/beginning-acting/.

"46 Drama Games and Activities." Drama Trunk. 13 September 2020, www.teacherspayteachers.com/Product/Drama-Games-and-Activities-for-Primary-Elementary-2317928/.

Farmer, David. "Count To 20." Drama Resource, 14 November 2020, dramaresource.com/count-to-20/.

"BLM #8 Elements of Tableau." Council of Ontario Drama and Dance Educators, 2009. 23 September 2020, www.code.on.ca/files/assets/resources/305-finding-balance/documents/8critlit-findingbalance-blm8elementsoftableau.pdf.

"The Elements of Tableaux." Council of Ontario Drama and Dance Educators, 2009. 23 September 2020, www.code.on.ca/files/assets/resources/304-departures/documents/6critlit-departures-blm2theelementsoftableaux.pdf.
"Pantomime Lesson Plan." Drama Notebook, 24 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/pantomime/pantomime-lesson-plan-2/.

"Improv Warm-Ups Games." Drama Notebook, 24 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/improv/improv-warm-ups/.

"50 Improv Games." Drama Notebook, 24 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/improv/50-improv-games/.

"Rules and Tips for Improv." Drama Notebook, 24 September 2020, www.dramanotebook.com/drama-curriculum/improv/rules-and-tips-for-improv/.
Initiative, Yale National. "Dramatizing Art: Tableaux Vivants." 14.01.01: Dramatizing Art: Tableaux Vivants, 25 September 2020, teachers.yale.edu/curriculum/viewer/initiative_14.01.01_u.

Heru., "Pengertian Improvisasi Dalam Teater - Jenis Dan Fungsinya." IlmuSeni.com, 19 Agustus 2017. 26 September 2020, ilmuseni.com/seni-pertunjukan/seni-teater/pengertian-improvisasi-dalam-teater.

"Orange And Elephants." British Theatre Guide, 23 September 2020, https://www.britishtheatreguide.info/reviews/oranges-and-ele-hoxton-hall-15478
"Peter Pan: A Musical Adventure Review" Chicago Tribune, 23 September 2020, https://www.chicagotribune.com/entertainment/theater/ct-ent-peter-pan-review-0721-story.html

"Theatre Review: Burning Bluebeard" Stage And Cinema, 23 September 2020, https://www.stageandcinema.com/2019/12/16/burning-bluebeard-ruffians-porchlight/

"Burning Bluebeard" Lizzie Bracken, 23 September 2020, https://www.lizziebracken.com/#/burning-bluebeard/

"Previous Seasons" Tableau D'Hote, 23 September 2020, https://tableaudhote.ca/previous-seasons/

"Come From Away: Why We Need the 9/11 Musical" BBC, 23 September 2020, https://www.bbc.com/culture/article/20190212-come-from-away-why-we-need-the-911-musical

"SF Opera's Hansel and Gretel (again)" The Opera Tattle, 23 September 2020, https://operatattler.typepad.com/opera/hansel-and-gretel/

"5 Theatre Games For People Who Hate Theatre Games" Share Theatre, 23 September 2020, http://www.sharetheatre.org/5-theatre-games-for-people-who-hate-theatre-games/

"Annie" Internet Broadway Database, 23 September 2020, https://www.ibdb.com/broadway-production/annie-492932

"Master of the Pause Had an Unmistakable Sense of Rhythm" The New York Times, 23 September 2020, https://nytimes.com/2009/01/10/arts/dance/10point.html

"Stanislavski in 7 Step: Better Understanding Stanislavski's 7 Questions." New York Film Academy, 20 November 2020, www.nyfa.edu/student-resources/stanislavski-in-7-steps-better-understanding-stanisklavskis-7-questions/.

"What is Stanislavski technique?." City Academy, 20 November 2020, theatrenerds.com/five-acting-exercises-for-8-18-year-olds/.

"Five Acting Exercise 8-18-Years-Old." Theatre Nerds, 20 November 2020, www.city-academy.com/news/what-is-stanislavski-technique/.

"Stanislavski Method: The Konstantin Stanislavski System of Acting." Open City Acting Studio, 21 November 2020, opencityactingstudio.com/acting-techniques/stanislavski-method/

Hishon, Kerry., "Practicing the Basics: 3 Games to Help Students Play to the Audience." The Theatrefolk Blog, 6 Februari 2018. 5 Desember 2020, www.theatrefolk.com/blog/practicing-basics-3-games-help-students-play-audience/.

Flynn, Rosalind. "How to Block a Play for Actors." ThoughtCo, 12 Desember 2020, www.thoughtco.com/blocking-a-play-2713052/.

"Stage Directions Bingo & Blocking." BYU Theatre Education, 12 Desember 2020, tedb.byu.edu/?p=1290/.

SUMBER GAMBAR

Gunawan, W. (2015) Etalase Karikatur – Depok. Diakses pada 27 September 2021 dari https://teaterplot.weebly.com/uploads/2/7/4/5/27456067/12164643-1068401549856927-864380744-o_orig.jpg

Ganjar, W. (2015) Etalase Karikatur – Depok. Diakses pada 27 September 2021 dari https://teaterplot.weebly.com/uploads/2/7/4/5/27456067/12106804-760070404139085-881142837860316835-n_orig.jpg

Gunawan, W. (2014) Menjelang Ufuk – Depok. Diakses pada 27 September 2021 dari https://teaterplot.weebly.com/uploads/2/7/4/5/27456067/04_orig.jpg

Ganjar, W. (2016) Trah – Jakarta. Diakses pada 27 September 2021 dari https://teaterplot.weebly.com/uploads/2/7/4/5/27456067/29.jpg

Ganjar, W. (2016) Trah – Jakarta. Diakses pada 27 September 2021 dari https://teaterplot.weebly.com/uploads/2/7/4/5/27456067/156_orig.jpg

Ganjar, W. (2016) Trah – Jakarta. Diakses pada 27 September 2021 dari https://teaterplot.weebly.com/uploads/2/7/4/5/27456067/67_orig.jpg

Gunawan, W. (2014) – Depok. Diakses pada 27 September 2021 dari https://teaterplot.weebly.com/uploads/2/7/4/5/27456067/384046_orig.jpg

INDEX

PROFIL PENULIS

Elia Yovan Chandra, S.Pd., M.Sn. adalah seorang pendidik yang percaya bahwa wirasa dan wiraga seni pertunjukannya dapat berjalan berdampingan dengan wirama dunia pendidikan formal. Lulus dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pelita Harapan pada 2012, ia memperlengkapi diri dengan kemampuan mengelola seni pertunjukan di Magister Tata Kelola Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2014. Selama lebih dari 7 tahun menggeluti dunia pendidikan, ia menjalani berbagai peran, yaitu: menjadi guru Seni Budaya dan Prakarya untuk tingkat SD sampai SMA, menjadi konseptor, sutradara, penulis naskah, dan pelatih teater untuk pertunjukan seni sekolah, menjadi kepala sekolah, dan menjadi dosen Pendidikan Seni dan Kerajinan di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pelita Harapan. Saat ini ia menjabat sebagai *Performing Arts Program Manager* yang menangani kurikulum dan implementasi seluruh mata pelajaran seni pertunjukan di Sekolah Cikal. Ia juga adalah Ketua Ikatan Alumni Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pelita Harapan dan terlibat aktif lewat kegiatan-kegiatan pelatihan dan penguatan profesi berbasis komunitas. Waktu luangnya diinvestasikan untuk berolahraga, membaca artikel psikologi dan keagamaan, serta menulis untuk Surat Kabar Guru Belajar Kampus Guru Cikal. Sampai saat ini ia juga masih menjadi produser, kreator konten, *editor* video, pembuat naskah, *desainer*, dan konseptor berbagai pertunjukan kecil untuk komunitasnya.

PROFIL PENULIS

Mutiara Fallahdani, S.Hum. adalah seorang praktisi dan pendidik seni khususnya teater dan tari yang lahir di Bekasi, Jawa Barat. Ia menyelesaikan Pendidikan Sarjana di Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Indonesia pada tahun 2017. Selama 9 tahun aktif di dunia seni teater, Ia telah mendirikan Komunitas Teater Plot pada tahun 2013 dan menjalani berbagai peran seperti menjadi aktor, tim artistik, tim produksi dan manajerial, dan juga mengikuti berbagai workshop teater, diantaranya: Ruang Kreatif "Karakter Make Up dalam Seni Peran" oleh Teater Koma yang diselenggarakan pada tahun 2014 di Galeri Indonesia Kaya; Penciptaan "Teater Berbasis Riset" oleh Teater Garasi yang diselenggarakan pada tahun 2016 di Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Indonesia; dan Kelas Akting "Sistem Stanislavski" Salihara Tingkat 1 dan 2 pada tahun 2018 dan 2020. Ia mengawali karir sebagai pengajar seni teater dengan menjadi guru mata pelajaran Drama jenjang SMP dan SMA di Global Jaya School, dan saat ini menjadi guru Drama paruh waktu di Sekolah Cikal Cilandak. Selain mengajar, ia juga bekerja sebagai penampil di berbagai pertunjukan tari seperti pertunjukan Pearl of The South Sea di Jakarta Aquarium; Upacara Pembukaan ASIAN Games 2018 di Jakarta; serta pertunjukan tari "Ritus Nusantara" karya Hartati pada Parade Digdaya Nusantara yang diselenggarakan oleh Pekan Kebudayaan Nasional 2019, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Di waktu luangnya, ia juga adalah seorang penata rias.

PROFIL PENELAAH

Nama Lengkap : Dr.Deden Haerudin S.Sn.,M.Sn.
Email : dedenhaerudin@unj.ac.id
Bidang Keahlian : Seni Teater

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

- 1. Dosen tetap di Prodi Pendidikan Tari FBS UNJ
- 2. Sutradara dan Penulis Naskah Teater

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

- 1. S1 Teater STSI Bandung tahun 1997
- 2. S2 Penciptaan Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2009
- 3. S3 Pengkajian Seni Pasca Sarjana ISI Yogyakarta 2019

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Buku Konstruksi seni Teater, LPPM-UNJ Press 2015.
2. Buku Peserta didik dan Buku Guru Seni Budaya (Teater) untuk kelas VII SMP Kurikulum Kemendikbud, 2013.
3. Buku Peserta didik dan Buku Guru Seni Budaya (Teater) untuk kelas VIII SMP Kurikulum Kemendikbud, 2013.

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Aplikasi Role-Play Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji, DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 6 (2), 105-112 | vol: | issue :2019
2. “Sirkus Anjing” Social Political Criticize of Kubur Theater Group In New Order Regime (Dramaturgy Review) The Journal of ASEAN Research in Arts and Design (JARAD) Srinakharinwirot University Bangkok, Volume: 16, No: 2 Juli-Desember 2014.
3. Tokoh Kabayan Sebagai Inspirasi Torotot Heong the Song of Kabayan
4. Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts) 9 (1) | vol:2010

PROFIL PENELAAH

Nama Lengkap : Tria Sismalinda
Email : tsismalinda24@gmail.com
Bidang Keahlian : Guru Teater SMP /SMA program International Baccalaureate (IB), International Theatre Examiner IB Program

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

- Guru Diploma Teater Program International Baccalaurette (IB) - 2006-sekarang
- Diploma Theatre Examiner International Baccalaureate (IB) - 2014- sekarang
- Guru MYP Drama Program International Baccalaureate (IB) - 2004- sekarang
- Dosen Bahasa Inggris paruh waktu Akademi Kesehatan Andalusia, Serpong Tangerang Selatan - 2018-sekarang
- Kepala Departemen Seni Sekolah Global Jaya 2015-2020

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

Master Pendidikan, Universitas Pelita Harapan, Lulus tahun: 2019

- Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Lulus tahun: 2002
- Produksi Teater (10 Tahun Terakhir):
- Year 12 Teater Diploma Collaborative Project dan Solo Performance 2015-sekarang - penasehat
- Sekolah Global Jaya 'Arts Expo" 2020 - Sutradara dan Manajer Pertunjukan
- Primary Drama Musikal "Annie" 2018 - Sutradara
- Sekolah Global Jaya Arts Festival 2017 - Penasehat
- Secondary Drama Musikal "Grease" 2015 -Sutradara
- Primary Drama Musikal "Aladdin" 2014-Sutradara
- Sekolah Global Jaya Arts Festival "Sister Act" Drama Musikal 2014 - sutradara
- Primary Drama Musikal "Timun Mas" 2013 - Sutradara
- Secondary Drama Production "Romeo Juliet" 2010-sutradara

PROFIL PENYUNTING

Pricilia Yunike Ilela, B.Sc., M.Pd. adalah seorang pendidik kelahiran Ambon, Maluku. Ia menyelesaikan Magister Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Pattimura, Ambon. Lebih dari 10 tahun fokus dalam pengembangan pendidikan jenjang Sekolah Dasar, sehingga menjadi inspirasi untuk mengembangkan bahan ajar untuk pembelajar muda usia 6-8 tahun pada tugas akhir jenjang *magister*. Ia pun terlibat dalam berbagai organisasi keagamaan dan pelatihan dan pembimbingan pengajar dan anak remaja khusus di daerah terpencil di Maluku. Ia berperan sebagai Kepala Sekolah SCK Don Bosco Pondok Indah dan juga mengajar Bahasa Inggris untuk kelas 1 sampai 3. Pengalaman aktif di UKM Teater selama kuliah S1 menjadi inspirasi untuk terlibat dalam pengembangan pengajaran teater di sekolah. Ia pun masih aktif dalam *wedding planner* dan *wedding organizer* bersama beberapa rekannya.

PROFIL ILUSTRATOR

Ceminia Tinari Tomokumoro, S.Sn. adalah desainer grafis dan illustrator kelahiran Jakarta. Menyelesaikan Pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Pelita Harapan. 6 tahun menjabat sebagai designer dan full time illustrator di salah satu *Creative Agency* di Jakarta selatan. Ia saat ini menjabat sebagai art director dan desainer di sebuah perusahaan swasta yang bergerak dibidang advertising dan pubishing. Ia pun aktif dalam bidang fotografi. Selain itu, waktu luangnya digunakan untuk melukis/menggambar, berolahraga, memasak, dan kegiatan kreatif lainnya.

PROFIL PENATA LETAK (DESAINER)

Dunia desain dan pendidikan tidak dapat terpisahkan dari hidup Prameshwari Ramadhani Nasution. Setelah menempuh pendidikan Desain dan Komunikasi Visual di Fakultas Desain dan Teknik Perencanaan Universitas Pelita Harapan, ia terjun ke dunia media dengan menjadi desainer Majalah Dewi dan Majalah Cosmopolitan Indonesia. Ketertarikannya dengan dunia pendidikan membawanya menjadi guru visual arts, guru desain, dan guru media di Sekolah Cikal Serpong sejak tahun 2016 sampai sekarang. Ia pernah menjadi pembicara untuk ANPS (*The Association of National and Private Schools*) dan rutin mengajar di kelas-kelas di Temu Pendidik Nusantara Kampus Guru Cikal. Selain guru, ia adalah *brand manager* di sebuah perusahaan perhiasan dan juga pekerja lepas desain grafis untuk perseorangan dan perusahaan *multinasional* di industri *Food & Beverages* dan jasa transportasi.